[MYCOMムック VOL.11] ……………まるごとNINTENDO64情報誌

——E3開幕! アメリカN64ソフト先取り情報

The 64DREAM

ザ・ロクヨン ドリーム 定価490円(税込)

付録 トラブルメーカーズ特製シール付き

©TREASURE/エニックス1997

特集 アメリカのN64ソフトがいま熱い!!

WORLD WIDE NINTENDO64

▼攻略スペシャル

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

スター・ウォーズ 帝国の影

時空戦士テュロック

▼最新速報

エアロゲイジ

がんばれゴエモン

爆ボンバーマン

©1997 Nintendo

お待たせしました!

超期待の任天堂ソフト6連発だぁ!

ゼルダの伝説64

ヨッシーアイランド64

MOTHER3

エフゼロ64

ゴールデンアイ

バギーブギー

▼テュロックの裏技がイッパイ▼

ドリテクの宮殿

8 1997

最新ソフト情報号

スーパーファミコンソフト

PACK IN SOFT

ふね太郎

シリーズ最新作
8月8日発売予定
7,800円
(税別)

何だかハマるね！パックインの釣りゲー！

人気の船釣りを初めてゲーム化！今年の夏は大漁だ！

魚種は50種、釣り場は60種以上。船に揺られながらの〜んびりとタイやヒラメを釣り上げよう！全体のマップはもちろん、それぞれの釣り場、海中も、空撮や現地ロケなどを敢行し、本物の地形そのままに再現。

好評発売中！

なるほど名作！「ぬし釣り」シリーズ

"海"からやるか"川"からやるか。RPG仕立てのお話を楽しみながら、魚や動物とほのぼの戯れよう！

川のぬし釣り2
スーパーファミコンソフト
好評発売中 ¥5,980(税別)

海のぬし釣り
スーパーファミコンソフト
好評発売中
¥7,800(税別)

納得本格派！

フィッシングファンも納得の本格派ゲーム。手強い魚たちを君のテクで釣り上げろ！

つり太郎
スーパーファミコンソフト
好評発売中 ¥5,980(税別)

磯釣り
スーパーファミコンソフト
好評発売中
¥5,980(税別)

新鮮！リアル&ネイチャー

新開発"ナチュラルフローイングシステム"を搭載し、自然のままであることにこだわった最高のリアルフィッシングゲーム。

フィッシュアイズ
プレイステーションソフト
好評発売中 ¥5,800(税別)

実戦型釣りゲーの決定版！

釣りファンなら一度は行ってみたい長良川。その地形や、川の流れを忠実に再現した"長良川攻略"釣りゲーム。

日本の釣り
〜長良川篇〜
Windows95専用ソフト
好評発売中 ¥7,800(税別)

Windows95の正式名称は、Microsoft® Windows®95 Operating Systemです。

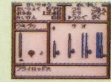
NEWS!

どこでも、「川ぬし」。

あの「川のぬし釣り」をゲームボーイで遊ぼう！
'97年秋発売予定(バックアップ機能付)

川のぬし釣り3

渓流・湖・清流など4つのステージ+1。

登場する魚は約40種。おじゃま動物も出現。

ウキ・毛バリ・投げ釣りなど釣具もいろいろ。

スーパーゲームボーイでカラーも楽しい。

釣りノートの完成を目指して出発だ！

GAME BOY

パック イン ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757(土・日・休日を除く10:00〜17:00) 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム<特製シール Vol.11>

9月号は7月19日発売

The 64DREAM

特集 アメリカのN64ソフトがいま熱い!!
WORLD WIDE NINTENDO64

WORLD WIDE NINTENDO64 107

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

今月号の目玉特集は、ゼルダの伝説64。もちろん表紙もゼルダで…、と言いたいところですが、まだまだ開発中の画像しかなく、大きく扱えるものがありませんでした。そこはアイディアで工夫をしたいところでしたが、ヨッシーの新作画像が編集部に届き、今回はそれをそのまま使うことになりました。しかし、本来表紙にしたかった3DCGは、P.8のゼルダの特集扉で使っています。また、ご意見などお寄せください。

© 1997 Nintendo

Cover Designer 斉藤浩一

CONTENTS

ゲームのページ

▼任天堂ソフト6連発

ゼルダの伝説64 8
ヨッシーアイランド64 16
ゴールデンアイ 18
エフゼロ64 20
MOTHER3 22
バギーブギー 23

▼新作情報

がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり 32
エアロゲイジ 24
爆ボンバーマン 28
マルチレーシングチャンピオンシップ 36
カメレオン・ツイスト 40
飛龍の拳ツイン 44
Jリーグイレブンビート1997 46
パワーリーグ64 48
ソニックウイングスアサルト 50
雀豪シミュレーション 麻雀道64 53
DOOM64 54
トップギア・ラリー 55
バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル 56
64大相撲 57

▼攻略情報

25ページマップ攻略 ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ 67
時空戦士テュロック 128
スターウォーズ 帝国の影 92
ぶっちぎり! 裏ワザページ ドリテクの宮殿 144
新作ソフトカタログ はずれたらカンニンな～! 150
新作ソフトスケジュール 4
ドキドキ 読者が選ぶ 64ドリームランキング 6

情報のページ

毎月新聞 124
教えて本郷さん! N64の質問箱 116

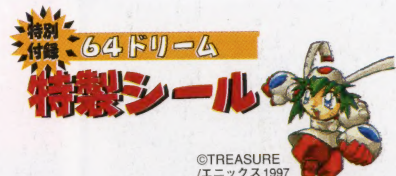
グッズ&インフォメーション

キャラクターグッズコレクション「マリオのお菓子編」 136

連載コラム

ビストロ で ロクヨン～ロクヨン亭へようこそ～「チャーハン DE 木の実」 138
デス仙人のゴリラでもわかるN64教室「バイトとビットの話」 105
じくうせんしタムロック 104

連載マンガ

ゲームのむし／エリボン新田 140
ちびちびスターフォックス／みうらゆうま 127

©TREASURE /エニックス1997

*Game Street Journalは特集「WORLD WIDE NINTENDO64」(109ページ)に掲載されています。

読者のページ

それゆけマリオ親衛隊 142
N64フォーラム 99
ドリームインプレッション 102

▼お便り天国64

おハガキストリート 59
ドクトル・カネイシのゲームのドツボ 60
業界のオキテ 60
ゲーム雑誌広辞苑 60
ゲームソフトファンクラブ 61
ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所 62
関西フォックス～なにわ遊撃隊出撃～ 63
実験くん64 64
工作大王 65
ゲームのウワサ 66
■読者アンケートのページ 106
■読者プレゼント 160

ザ・ロクヨン ドリーム 1997 August

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／菊池成夫　真下 明
■編　集／岩崎 桂　福本亜希　脇 智鶴　持田康之
■編集協力／田村修二　鴨島宣好　ワークハウス　白石 岳　小松原アンドゥレア　阿部康治　廣瀬寿子　菅 数浩
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP／大條千鶴子(az! firm)　大塚浩樹(az! firm)　東城由香里(az! firm)　大森利弘(az! firm)
■デザイン&DTPアシスタント／西田厚子(az! firm)　尾上 淳(az! firm)　南尾和美(az! firm)
■デザイン協力／大岡喜直(GORILLA)　相京厚史(GORILLA)
■写真撮影／知久聡史　加藤昌人　磯江一秀
■イラスト／牧野タカシ　新上ヒロシ　記村隆鶴　三浦ゆうま
■ゼネラルマネージャー／中川信行
■広　告／林 承徳　坂元露美　笹川北等　景山 強　吉川晋司　柴崎貴久　花島優史
■印　刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
8月最新ソフト情報号 1997年6月21日発売

発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●柳沼正秀
発　行●株式会社　毎日コミュニケーションズ
編　集●〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0620
本　社●〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販　売●TEL03-3211-2596
業　務●TEL03-3211-2568
広　告●TEL03-3211-2579　FAX03-3211-2584

新作ソフト発売カレンダー

はずれてもカンニンなー

64DD発売延期＝64DD版ソフトも発売延期！

本体はほぼ完成しているにもかかわらず、突然の発売延期（98年3月発売予定に変更）となった64DD。と、いうわけで年内にプレイできるRPGはカセット版『ゼルダの伝説』と、『魔法世紀エルテイル』の2本となった。64DD版と同時発売するソフト数の問題や、しっかりとしたゲームを仕上げるためにはもう少し時間が必要ということもある（→詳しくは116p「教えて本郷さん」）。発売延期は残念だが、誰もが納得できるゲームをプレイするためなら仕方ないか…。でも、クリスマスプレゼントやお年玉を64DD購入用に…と考えていた人もいることだろう。君の意見も聞かせてほしい。『エルテイル』については、新情報がなかなか入ってこないものの、編集部では開発が着実に進んでいることをインターネット上で確認したぞ。メーカーからのリリースも近いうちにあるはず。楽しみにしててくれ。

新作ソフトカレンダーの見方

…発売日決定

…発売予想時期

…発売日決定マーク

…64DD版で発売予定

「メーカー発表発売日」とは、文字通りゲームメーカーが公表している発売日。が、悲しいかな、ゲームに発売延期はつきもの。というわけで、右の表は編集部がさまざまな情報に基づいて、実際に発売されそうな時期を予想したものなのだ。お役にたてればうれしいなっと。

▼COMING SOON!▼

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
6月27日 ●8900円

⬆編集部の今月のイチオシソフトだ。先月の発売を楽しみにしてた人、お待たせしてごめんなさい。詳しいマップ付き攻略特集は67Pから。

マルチレーシングチャンピオンシップ
7月18日 ●7800円

雀豪シミュレーション 麻雀道64
7月下旬 ●6980円

ジャンル	タイトル
ロールプレイング	DD MOTHER3（仮）
	DD スーパーマリオRPG2（仮）
	ゼルダの伝説64（仮）
	DD ゼルダの伝説64（仮）
	DD ポケットモンスター64（仮）
	魔法聖紀　エルテイル
アクション	ウルトラドンキーコング（仮）
	ヨッシーアイランド64
	カービィのエアライド（仮）
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
	ヘクセン
	DOOM64
	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
	悪魔城ドラキュラ3D（仮）
	爆ボンバーマン
	ミッション・インポッシブル
	カメレオン・ツイスト
	スーパーロボットスピリッツ
	3D格闘（仮）
	スペースダイナマイツ
	新・格闘～バトルダンサーズ～（仮）
	デュアルヒーローズ
	飛龍の拳ツイン
	DD クリエイター（仮）
	バギーブギー（仮）
アドベンチャー	金田一少年の事件薄（仮）
	ジャングル大帝
シミュレーション	シムシティ2000（仮）
	DD シムシティー64（仮）
	超時空要塞マクロス　アナザーディメンション（仮）
シューティング	ゴールデンアイ
	ボディハーベスト（仮）
	ブレードアンドバレル
	ワイルド　チョッパーズ
	ソニックウィングスアサルト
	フライトシミュレーター（仮）
スポーツ	Jリーグ　ダイナマイトサッカー64
	Jリーグイレブンビート 1997
	新日本プロレス　闘魂炎導
	バーチャル・プロレスリング　ウルトラバトルロイヤル（仮）
	パワーリーグ64
	ゴルフ（仮）
	64大相撲
	ハイパーオリンピック イン ナガノ
	ウェイン・グレツキー3Dホッケー（仮）
	実況ワールドサッカー3
テーブル	プロ麻雀　極64
	キラッと解決！64探偵団
	麻雀放浪記CLASSIC
	森田将棋64
	雷のごとく～超高速囲碁～
	雀豪シミュレーション　麻雀道64
レース	エフゼロ64（仮）
	マルチレーシング　チャンピオンシップ
	レブ・リミット
	トップギア・ラリー
	エアロゲイジ
	キャバリーバトル3000
その他	実戦パチスロ必勝法
	パチンコワールド64
	DD マリオペイント64（仮）
	DD ポケットモンスター（仮）（ジャンルは不明）

番外スケジュール！

『スーパーマリオ64』と『ウェーブレース64』が振動パック対応で7月に再発売されることが決定した。振動パック込みで各6800円とお得だぞ（詳しくは117P「教えて本郷さん」を読んでね）。

メーカー発表　64ドリームの予想時期

6月　7月　8月　9月　10月　11月　12月　98年1月　2月　3月　4月以降

発売元	発売日
任天堂	未定
任天堂	未定
任天堂	秋～冬
任天堂	98年
任天堂	98年
イマジニア	夏
任天堂	98年
任天堂	夏～秋
任天堂	夏～秋
エニックス	6月27日
ゲームバンク	未定
ゲームバンク	8月1日
コナミ	8月7日
コナミ	未定
ハドソン	夏
パック・イン・ソフト	夏頃
日本システムサプライ	11月
バンプレスト	97年内
イマジニア	夏
ビッグ東海	未定
コナミ	未定
ハドソン	97年内
カルチャーブレーン	夏
任天堂	未定
任天堂	未定
ハドソン	未定
任天堂	98年春
イマジニア	未定
任天堂	未定
トミー	未定
任天堂	8月
任天堂	未定
ケムコ	97年末
セタ	未定
ビデオシステム	9月
ビデオシステム	97年内
イマジニア	未定
ハドソン	8月29日
ハドソン	未定
アスミック	秋
ハドソン	8月8日
任天堂	未定
ボトムアップ	秋
コナミ	12月
ゲームバンク	未定
コナミ	9月18日
アテナ	97年末
イマジニア	夏
イマジニア	8月1日
セタ	秋
セタ	未定
ビデオシステム	7月下旬
任天堂	未定
イマジニア	7月18日
セタ	秋
ケムコ	夏
アスキー	秋
日本システムサプライ	未定
サミー工業	未定
ショウエイシステム	97年内
任天堂	未定
任天堂	98年3月

ドキドキ N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2227pt	1(→)	ゼルダの伝説64(仮)	●任天堂 ●RPG ●カセット版／秋〜冬 DD版／98年
2	1037	2(→)	MOTHER 3(仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
3	689	4(↑)	スーパーマリオRPG2(仮)	●任天堂 ●RPG ●98年
4	676	3(↓)	がんばれゴエモン 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	●コナミ ●ACT ●8月7日
5	549	5(→)	ヨッシーアイランド64	●任天堂 ●ACT ●夏〜秋
6	535	–	ポケットモンスター64(仮)	●任天堂 ●RPG ●98年
7	431	15(↑)	ファイアーエムブレム64(仮)	●任天堂 ●RPG ●未定
8	409	6(↓)	爆ボンバーマン	●ハドソン ●ACT ●夏
9	350	9(→)	ウルトラドンキーコング(仮)	●任天堂 ●ACT ●98年
10	299	10(→)	カービィのエアライド(仮)	●任天堂 ●ACT ●夏〜秋
11	283	11(→)	シムシティー64(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
12	256	8(↓)	金田一少年の事件簿(仮)	●ハドソン ●ADV ●未定
13	247	19(↑)	ソニックウィングスアサルト	●ビデオシステム ●SHT ●9月
14	237	16(↑)	エフゼロ64(仮)	●任天堂 ●RAC ●未定
15	226	–	スーパーロボットスピリッツ	●バンプレスト ●ACT ●97年内
16	213	17(↑)	キャベツ(仮)	●任天堂 ●SLG ●98年
17	206	–	魔法聖紀エルテイル	●イマジニア ●RPG ●夏
18	191	12(↓)	マリオペイント64(仮)	●任天堂 ●ETC ●98年
19	180	–	スター・ウォーズ 帝国の影	●任天堂 ●SHT ●6月14日
20	148	13(↓)	レブ・リミット	●セタ ●RAC ●秋

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…4月21日〜5月30日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

『ポケモン64』がタイトルにエントリーしたとたん、いきなりの5位。ポケモン人気を実感。ちなみに64ドリーム編集部でもポケモンが大人気。各デスクにはポケモンのおもちゃがならんでるし、ポケモンシールを集めてる熱心なお方もいるぞ。また『ファイアーエムブレム』はほとんど情報もないのに、7位にランクイン。発売はSFC版が先行で、こちらはかなり完成に近づいている。気になる64版のほうだが、64DDでどんなゲーム形態が展開できるか、すでに実験段階に入っているようだ。シリーズものの人気が強い一方、126PTでエニックスの『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』(6月27日発売)が21位と健闘。マリナの「ふりふり」攻撃ができるのももうすぐだ!

➡RPGの『ポケモン64』に加えて、新たな64版ポケモンタイトルも加わったぞ。ジャンルはまだ不明…

ソフト実売価格鑑定団 もうかりまっか?

（東京・秋葉原電気街で調査／6月2日現在）

タイトル	ジャンル	発売元	定価	平均価格	高値↑ 安値↓
スーパーマリオ64	ACT	任天堂	9800円	8057円	8797円 7470円
パイロットウィングス64	SLG	任天堂	9800円	3657円	3980円 2700円
最強羽生将棋	TAB	セタ	9800円	7027円	8470円 3580円
ウェーブレース64	RAC	任天堂	9800円	7843円	7979円 7580円
ワンダープロジェクトJ2	ADV	エニックス	9800円	2350円	2970円 1480円
栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	8105円	9970円 6970円
マリオカート64	RAC	任天堂	9800円	8565円	8700円 8380円
麻雀MASTER	TAB	コナミ	9800円	8122円	8970円 7470円
超空間ナイター プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	3550円	4970円 2700円
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	5725円	7970円 3480円
実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	8900円	7850円	8200円 7480円
ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	5795円	5879円 5700円
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	7105円	7500円 6970円
JリーグLIVE64	SPT	EAV	9800円	5722円	7979円 3470円
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	9800円	5975円	7970円 4980円
麻雀64	TAB	光栄	7800円	6630円	6679円 6500円
スターフォックス64	SHT	任天堂	8700円	6840円	6970円 6580円
時空戦士テュロック	SHT	アクレイムジャパン	7800円	6780円	6979円 6500円

コレが売れてるN64ソフトTOP10

（ブルート全店売り上げ結果より／5月9日〜6月8日）

順位	前号の順位	タイトル	ジャンル	発売元	発売日
1	1（→）	スターフォックス64	SHT	任天堂	97/4/27
2	－	時空戦士テュロック	SHT	アクレイムジャパン	97/5/30
3	2（↓）	マリオカート64	RAC	任天堂	96/12/14
4	3（↓）	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	97/3/14
5	4（↓）	ブラストドーザー	ACT	任天堂	97/3/21
6	6（→）	ヒューマングランプリザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	97/3/28
7	9（↑）	スーパーマリオ64	ACT	任天堂	96/6/23
8	5（↓）	ワンダープロジェクトJ2	ADV	エニックス	96/11/22
9	－	実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	コナミ	96/12/20
10	7（↓）	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	イマジニア	96/12/20

PICK UP!

実況パワフルプロ野球4

言わずとしれた、野球ゲームの雄。野球のおもしろさを余すことなく表現したこのゲームは、細部にまでわたって「よくできてる」の一言。オリジナル選手の育成では、『ときメモモード』も搭載。彼女の出現が選手のパラメーターに大きく影響するぞ。野球ゲームは初めての人にも、超オススメの作品だ。

1日にどれくらいゲームしてる？BEST5

（6月号読者アンケートより）

平日

順位	時間	割合
1	1〜2時間	37%
2	1時間以内	27%
3	30分以内	22%
4	2〜3時間	10%
5	3〜4時間	3%

平均1.2時間

年齢の高い人ほどゲーム時間が長い傾向がありました。最高11時間。

休日

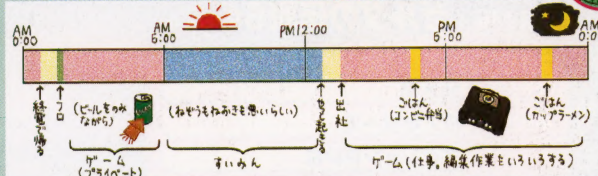
順位	時間	割合
1	2〜3時間	28%
2	1〜2時間	23%
3	3〜4時間	16%
4	1時間以内	13%
5	4〜5時間	8%

平均2.6時間

休日はゲーム時間も長くなりがち。24時間と答えたタフな人も…。

平日のゲーム時間10時間の男

編集部・ケイ少佐のある一日

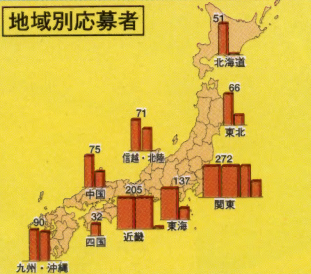
ゲーム雑誌の編集ってたいへんなんだよ〜。

読者プレゼント当選データ あれこれランキング

（創刊準備号から6月号までのアンケートより）

アン・ケイトちゃんです❤ 読者プレゼントの抽選は、読者アンケートページ（→106P）の顔である私を中心にやっています。読者のみんなからの「読者プレゼントください」の声をうけて、今月はランキングページにも登場しました。このデータを参考に、みごと当選のお役にたてればうれしいわ。

どこに住んでる人の応募が多いの？

都道府県別応募者数（応募者1000人あたりの人数）

●多い●			●少ない●		
1	東京都	82人	1	山梨県	4.1人
2	大阪府	76人	2	沖縄県	4.6人
3	愛知県	67人	3	鳥取県	5人
4	神奈川県	63人	4	佐賀県	5.4人
5	北海道	51人	5	宮崎県	5.9人
6	千葉県	49人	6	福井県	6.3人
7	埼玉県	46人	7	徳島県	7.1人
8	兵庫県	42人	8	山形県	7.9人
9	静岡県	35人	9	島根県	8.4人
10	京都府	34人	10	長崎県	8.8人

⬆64ドリーム読者全体の住んでる場所も、だいたいこんな感じだろうね

で、どこに住んでる人がたくさん当たってるのかな？

当選者の実数（創刊準備号〜97年6月号の当選者数）

●多い●			●少ない●		
1	東京都	79人	1	宮崎県	1人
2	大阪府	71人	2	鳥取県	2人
3	神奈川県	59人	2	佐賀県	2人
4	千葉県	47人	3	秋田県	4人
5	北海道	45人	3	大分県	4人
6	愛知県	44人	3	沖縄県	4人
7	兵庫県	39人	4	山梨県	5人
8	埼玉県	34人	4	福井県	5人
9	京都府	30人	4	鹿児島県	5人
10	岐阜県	29人	5	熊本県	6人

当選確率は全国どこでもほぼ同じ。

人口の多い地域は、応募数も当選者数も多いわね。逆に、応募数が少ない地域は当選者も少ない。つまり、どの地域も当たる確率はほぼ同じなのよ。『僕は○○県民ですが、当選者が少ない気がします』という声も聞くけど、みんな平等だから、あきらめないで応募してね。

倍率の高い人気プレゼントは何かしら？

ジャンル別倍率

順位	プレゼント	倍率
1	NINTENDO64	108.0
2	ゲームソフト	83.3
3	64用グッズ（ラック・バッグなど）	66.1
4	コントローラブロス	60.2
5	テレフォンカード	19.5
6	各種キャラクターグッズ	15.3
7	ポスター類	2.8
8	64ドリーム特製品	1.1

6月号の場合（今月号で発表）

順位	プレゼント	倍率
1	ブラストドーザー	111.3
2	NINTENDO64	106.0
3	ドラえもん	101.0
4	64ラック	89.3
5	NINTENDO64バッジ	53.0
13	テュロックTシャツ＆コミック	7.3
14	シレン4コママンガ	2.3
15	オリジナルレターセット	1.3
16	オリジナル定規	1.2
17	オリジナルキーホルダー	1.1

とにかく、応募しなきゃ当たらない！（切手代もタダだしね）

やっぱり高額商品は大人気。「N64バッジ」など、普通は手に入らない品物も人気が高いわね。100何倍とかいうとスゴイ倍率みたいだけど、宝くじとか、読者数ウン100万の大きな雑誌の懸賞に比べれば、64ドリームのプレゼントはかなり当たりやすいと思うよ。ポストへ急ごう！

アン・ケイトからのお願い

プレゼントを確実にお届けするために、住所とお名前、電話番号はちゃんと記入してね。住所は都道府県名からきちんとね。それから、アンケートで数字を記入する部分もきれいに書いてね。みんなからのご意見に対するお礼が読者プレゼントだと、編集部は考えています。また、読者の方が増えれば、プレゼントも数をどんどん増やす努力をしていきます。最後に、みんなからのお便りは、編集部みんなでかならず全部読んでます。みんなの声が、64ドリームをつくる原動力です。本誌へのおほめの言葉から批判、読者の近況報告にいたるまで、毎日到着するお便りを、編集部一同とても楽しみに待ってます。たくさんのご応募お待ちしてるよ〜。

⬆編集部に届くたくさんのハガキ。次の当選者はあなた？

お待たせしました！新着画面を一挙大放出！

超期待！任天堂6大ソフトSPECIAL

1歳のお誕生日をむかえた僕らのN64！
マリオが走ってキツネが飛んだ最初の1年より、
もっとすごい1年がこれから始まるぞ。
ヨッシーが空を飛び
どせいさんがぽえーん、
リンクはニワトリに追いかけられる（意味不明）！

●第1弾　ゼルダの伝説64　p.9

●発売元：任天堂
●発売日：97年秋～冬
●ジャンル：アクションRPG
●価　格：未定　●プレイ人数：1人

●第2弾　ヨッシーアイランド64　p.16
●第3弾　ゴールデンアイ　p.18
●第4弾　エフゼロ64　p.20
●第5弾　MOTHER 3　p.22
●第6弾　バギーブギー　p.23

（オペラ調で↓）
新しい画面が公開されるたびに、
胸に募る熱き想い。
おお、我が心の祖国ハイラルよ。
おまえのもとへ、はやく旅立ちたい。
リンクとなって歩き出したい……、
ってな感じで歌いだしたくなるほどに、
魅力満点の新画面が到着！
例によって新画面についての公式コメントは、
まったくなしだが、
推理と解析は「64ドリーム」におまかせ！

■CG制作／斉藤<本当はコレを表紙にしたかった>浩一

POINT 1

CHICKEN

ファンならニヤリとするこの１枚。今回発表された画面の中では、最も気を惹かれる内容である。シリーズをプレイしていない人にとっては平凡な構図だろうが、「ゼルダ」ファンの99％は同じことを考えているはず。

リンク、三たびニワトリに襲撃される！

SFC版、GB版でニワトリに襲撃された人、喜べ！　N 64版にもニワトリの出演が決定したのだ。サディズムとマゾヒズム（わからない人は辞書を引け）の快感を、同時に得られるあのニワトリプレイがN 64で体験できるぞ（なんかアブナイ表現だが、18歳未満でもOK）。

この写真をチェック ニワトリも64っぽく変身

SFC版に比べると、特に羽根の表現などがかなり強化されている。ここでは地面を歩いているが、飛んだりしたときの動きが楽しみだ。追いかけられがいがあるというものだね……。できればサウンド面の強化も希望！

SFC版　なぜかいじめたくなるニワトリたち

カカリコ村で放し飼いにされているニワトリたち。持ち上げてぶん投げたり、剣で斬ったり、爆弾をぶつけたり、矢を放ったり、ハンマーでなぐったり、フックショットで突っついたり（えぇかげんにしときなさい）していると、ニワトリたちの大逆襲にあうのだ！

◆動物愛護派でも、こっそり隠れてやってみたニワトリプレイ♥

任天堂６大ソフト SPECIAL Vol. 1

ゼルダの伝説64（仮）
LEGEND OF ZELDA

開発絶好調を裏付ける10枚の新画面！

今回公開された画面は、全部で10枚。パッと見て、これまでに公開されていた画面との大きな違いはないが、よくよく見るとすさまじい勢いで進化している事実がビシバシ伝わってくる。間違いない、宮本さんと彼のスタッフは、今まさに開発ハイ状態だ！　まずはその新画面から匂いたつ謎について、編集部なりに推理＆考察していきたい。後半の４ページでは、これまでに公開されていた画面を内容別に整理してあるので、初めて本誌を買った人はそちらから読んでおくれ。

通ならわかるこの違い……

◆左が４月、右が６月上旬に編集部が入手したもの。表示類のレイアウトや、幽霊ボウの描き込みが進化。そして目に見えない部分も、当然……？

※画面は開発中のものです。

POINT 2 4つのアイテムアイコンの謎

コントローラ操作とは無関係か？

まず右上のアイテムアイコンが変更されたことについてだが、これは操作システムを根底からやり直したとも取れる変わりようだ。4つの円の配置がCボタンユニットを連想させるが、まさか剣をCにふるとは考えられないので、ボタン操作とは無関係になったのではないだろうか？ 矢と爆弾の残り数は、装備している、いないに関わらず表示していたSFC版のシステムを継承していると思われる。青い円内のアイテムはAボタンで使用すると考えるのが普通だろう。それにしても、剣が2種類表示されているのも気になる。たしかに画面を見比べると、長さは2種類ある（左の対スタルフォスは長いほうの剣だ）。単なる長さの違いとは思えないが……。

この写真をチェック　気になる青玉&黄玉

これまでのアイコンは、間違いなくA/Bボタンに対応したアイテムを表示していた。ところが今回は、どの写真を見ても青（Aボタン？）が1つに黄色が3つなのだ。緑（B）はどこ？

これまで公開されていたアイコン

ルピーとハートはマイナーチェンジ。でもよく見ると場所が変わっただけでなく、数字のデザインも見やすいものに変更されている。こういう細かな部分にまで気を遣えるまで開発は進んでいる、と見るのはひいきめ？

0123

SFC版 意外と多い画面表示情報

SFC版の画面情報は、魔法メーター、装備しているアイテム、ルピー、爆弾と矢の数、ハートが表示されていた。任天堂のゲームの中では、ずいぶん多い情報量だったが、必要だったこともまた事実。

頭上視点はカメラ切り替えで可能か？

カメラシステムは最も謎だらけの部分である。「マリオ64」の自由自在なカメラワークが、どこまでグレードアップされるのかが気になる点だ。今回頭上視点が初公開されたのだが、これが自由に選べる視点のひとつなのか、それとも部屋に入ったときだけの一種の演出なのかは不明。「SW帝国の影」では、「頭上視点が便利な探索ゲーム」の好例を見ることができたが……。

頭上視点？

◆マリオがお城に入ったときは、かならず画面の向こうから手前に入ってくるよう演出されていた

◆この視点がカメラ切り替えで可能なら、「探索」と呼ばれるアクションが深くなると思う

◆カメラが手前にきた画面。ちょうど、左の「マリオ64」のような感じ。ここはどこ？

だんだん見えてきた敵キャラたち

今回公開された残りの写真では、さまざまな敵キャラの姿をより具体的に見ることができる。すべての写真でリンクが背中を向けているので、実際の戦闘はこんな感じで行われると想像できる。マリオも画面奥から手前に走らせたりしたが、基本的には背中を見て画面奥に向かって操作するのがやりやすかった。

◆SFC版では手強い敵に魔法の粉をかけるとスライムになったりしたが、今回は正真正銘のスライムなのか？

◆敵か味方か、謎の人面老木。話しかけてみると？

◆SFC版では、思わぬヒントをくれる木もあった。ただし吐き出す爆弾には注意が必要！

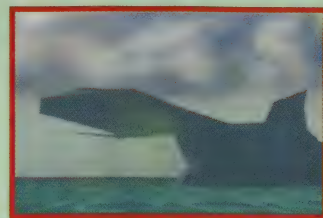
◆リンクは、なぜ長い剣を使わないか？長い剣は防御ができないのだ（左ページの対スタルフォスでは盾を背中にしょっている）。だから通常は短いほうの剣を持ち、盾をうまく使うとか……？

◆なんて言っていたら、ドドンゴJr.に攻撃されて盾をふっとばされちゃったよ。2種類の剣の違いって何？

風と光と匂いのある風景
～僕らは「ゼルダ」を実体験できるのか？～

今度の「ゼルダ」はインタラクティブで情緒豊かなものになる――。昨年11月の「初心会」での、この宮本さんの言葉の意味がよくわからなかった。その数日後に本誌の取材で、宮本さんにインタビューできる機会があったのでその点を質問すると、宮本さんはしばらく考え、頭のなかで整理された答えを慎重に返してくれた。自分が参加している意識が非常に高いゲーム。光や匂いや湿度などが感じられるゲーム。どうやら「インタラクティブで情緒豊かなゲーム」を誰にでもわかる言葉に置き換えると、こんな感じとなるようだ。

僕らは間もなくコントローラを握り、リンクを操作し、さまざまな謎にチャレンジすることになる。そのとき光や匂いや湿度を「実感」として感じられれば、僕らは「ゼルダ」を「プレイ」したのではなく「体験」したことになるのだと思う。つまりこういうことだ。ある光の演出に対して「まぶしそうだな」とユーザーが思ったとする。それだと宮本さんにとっては負けとなるのだ。そこでは実際に「まぶしい！」と感じさせたいのだ。「熱そうだな」「臭そうだな」ではなく、たとえば炎のダンジョンでトラップにかかったとき「熱い！」と叫ばせ、また地下深く階段を降りていく場所では、カビの悪臭に「くせえ！」とうならせたいのだ。振動パックに続く第2弾として、あっちっちパックやくさーいパックが発売されればそんなことは簡単なのだろうけど、宮本さんと彼のスタッフはそれを絵と音だけで達成しようとしている。そんなことが可能だろうか？　実際には体験していないのに体験したと思えるのだろうか？　しょせんはテレビ画面に映し出された、64ビットのおもちゃが作り出す虚構の世界なのではないだろうか？　誰もがそう考えて当然である。

同じように、絵と音で虚構の世界を作り出すもの

◆太陽の光を映画的カメラワークで演出した、「フォックス」のアクアス面

に映画がある。映画とゲームの最大の違い、それはゲームにはコントローラがあることだ。もし虚構の世界を「体験」することが可能なら、それは「参加」の延長にあるのだと思う。映画に参加するには鑑賞するという受け身な方法しかないが、ゲームはコントローラを握ることで誰もが能動的に参加できるのだ。このコントローラを操作して参加するという行為が、「ゼルダ」を「体験」できるかどうかのカギとなっているような気がする。目や鼻や手足のような、世界を「体験」するために必要な体の一部としてコントローラがあるのだ。きっと宮本さんたちは、コントローラという目で光を感じ、コントローラという鼻で匂いを嗅ぎ、コントローラという肌で温度や湿度を感じさせようとしているのだ。コントローラでリンクを動かすという、ゲームとしてはあたりまえすぎるくらいのテーマに、ほとんど全ての力を注いでいるんだと思う。だって他にどんな方法があるのだろう？　僕らとハイラル国をつないでいるのは、間違いなくコントローラなのだ。コントローラも持たずに受け身で待ってるだけでは、何も「体験」できないよ。　（尾関友詩）

POINT 3 ACTION

まずは、これまでに発表されたリンクのアクションに関する情報を整理してみた。剣を使った戦いだけではなく、フィールドを走ったりジャンプしたりすること自体が楽しくなければ、アクションRPGとしては失格なのだ。

動きが多彩で操作のしやすいリンク

操作は簡単だけど、動きは多彩。なんだか矛盾しているようだけど、宮本さんの目指しているアクションシステムのテーマは間違いなくこれなのである。そのカギを握るのは3Dスティックだ。3Dスティックは、操作を複雑にしているという印象がある人は考えてみてほしい。かつてマリオを走らせるには十字キーとBボタンを同時に押さなければならなかった。N64になったとき、マリオは3Dスティックをいきおいよく倒すだけで走った。つまり3Dスティックは操作を複雑にするのではなく、複雑なアクションを簡単にしてくれる魔法の杖なのだ。「スターフォックス64」の宙返りなんかは、まさにその証明だろう。

SFC版 リンクを動かすことの気持ちよさ

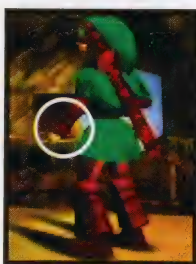
ふらふらカカリコ村なんかを歩いているとき、解けなかった謎の答えがフと頭に思い浮かぶ「そうだ、○○にあった△△を××すればいいんだ」。そんなとき○○にはすばやく行きたいでしょ？ ほらペガサスブーツでダッシュだ！ 非常に単純だが、リンクを動かす気持ちよさの一例である。

↑草むらをダッシュしたとき、草が全部刈られていく。とてつもなく気持ちいい

↑こいつがあやしいと思って、グググッとひっぱる。オレの読みどおり動いたときが快感

↑軽快な地上での動きに対して、やや不自由な水中での動き。水の抵抗すら気持ちいい

この写真をチェック

リンクが剣を持っていない写真を発見。通常は背中のさやにおさめていて、敵が突然現れたとき、すかさず剣を引き抜くのか？

剣の使い方は3種類公開

前方突き

SFC版でも、剣を前方に突き出したまま移動することができたが、それとは少し違うようだ。低い位置から高い位置へ向けての、積極的な攻撃だろう。

横切り

おそらく剣のメインアクションは、この横切りと、右で紹介する縦斬りとなるはずだ。縦と横の違いがオートとは考えにくいので、やはり3Dスティックのまわしかたがポイントか？

縦斬り

残像が示すとおり、縦斬りと横斬りでは攻撃の届く範囲からして全然違う。もしもこれがオートによるふりわけだったら、「操作のしやすさ」に対する大いなる誤解だ。大丈夫だよね、宮本さん。

POINT 4

DUNGEON

リンクが挑戦することになる謎解きの多くは、ダンジョンが舞台となる。「ゼルダ」を遊ぶこと、これすなわちダンジョンをクリアすることである。

画面のすみずみに謎解きの前兆が

「ゼルダ」のおもしろさを支配しているのは、間違いなくダンジョン内での謎解きである。アクション要素もよくできているゲームなので、たとえば「あのボスとの戦いが思い出に残っている」という人も多いだろう。しかしその中には、手持ちのアイテムを駆使してボスの弱点を見つけだす、という謎解き要素が入っている場合がほとんどだと思う(余談になるが、弱点を見つけてそれを実行に移せるかどうかというときのバランスも、SFC版は非常によくできていた。弱点さえわかればすぐに倒せるわけではない。かといって、超シビアなアクションを要求しているワケでもない。たいていは、何度かの挑戦でなんとかなったものである)。

SFC版 階層が謎解きのヒントに

おなじみのパターンとしては、あるフロアでしたことが、別のフロアの何かに影響を及ぼしているというネタ。また階段などを使わずに、わざと穴に落ちることでフロアを移れば謎が解ける、というのもこのゲームお得意のネタだ。あっちへうろうろ、こっちへうろうろさせてやりたいという開発者のもくろみにまんまとはまったものでした。でも、それがまたプレイすることの喜びだったのだ。マゾか。

↑青と黄色のデコボコが、それぞれのスイッチと対応していた

↑落ちた瞬間は、しまったと思っても、意外な場所に来れるかも

この写真をチェック ダンジョンの中は何から何まであやしいぞ!

ダンジョンの中を、いくつかの部屋にわけて、それをさらに縦に積み上げ階層を作る。これでダンジョンそのものに、ずいぶんと広がりができるのだ。あの出口は、次の部屋に?

ここって、落ちるとどうなるんだろう? ダメージを受ける? それとも意外な場所に通じているかも……。

吊り橋は、ひとつ上のフロアにあるようだ。あそこから落ちることもあるのだろうか? そこを歩くだけでもドキドキしそうだが、戦いとなると? 足下の危険な橋の上での戦いはSFC版にもあったが、今回はさらに緊張感が高まりそうだ。

全体的なフンイキからして、この写真はここで紹介した他の2点の写真、吊り橋ダンジョンの入口ではないだろうか? 排気口らしき岩の中から蒸気が吹き出している。謎の岩の口の中も熱そうだし、危険な匂いがプンプンする場所だ。

↑右上の写真と同じダンジョン内だと思われる。リンクの頭上に吊り橋、そのさらに上にも吊り橋が見える……

思わせぶりな目玉マーク。なんだか弓矢の的みたい。ここにプスッと矢を刺せば、ゴゴゴッと入口が開くっていうのは、いかにも「ゼルダ」って感じがするけど……。

この口が入口に見えてしょうがないのだ。でもリンクの背の高さでは、ちょっと這いあがれそうにない。まずダンジョンにどうやって入るのか、そういえばこれも「ゼルダ」お得意の謎解きネタだったなあ。

5 ITEMS

これまでに発表された「ゼルダ64」の画面写真は50枚を越えている。しかしその1枚、1枚を点検していくと、アイテムについては何も明かされていないことに気がつく。確認できるのは、唯一弓矢のみ。あとは爆弾のアイコンが、その存在を匂わせているだけなのだ。

「ゼルダ」の魅力はアイテムにあり！

右の写真はSFC版のメニュー画面だ。こうしてあらためて見ると、アイテムの魅力は間違いなく「ゼルダ」のおもしろさの理由のひとつだったんだと思い知らされる。プレイした人なら、「え？ こんなアイテムあったっけ？」などとは絶対思わないはずだ。それほどまでにひとつひとつのアイテムが重要で、何よりそれを使う行為そのものが楽しかったのだろう。

◆SFC版の装備アイテムは、すべてYボタンで使用できた。64版でも続けて欲しいシステムなんだけど……

この写真をチェック SFC版のアイテムは？

豊富に取りそろえられた多くのアイテムは、まるでドラえもんの秘密道具のような楽しさがある。武器を武器と考えないで、意外な使い方をしたときに、そのアイテムの魅力は倍増するのだ。

アクションアイテムと呼ばれる、いわゆる装備グッズ。ひとつ入手するたびに、行動範囲がグーンと広がるシステムにはうならされました。

編集部大予想「ゼルダの伝説64」登場アイテムリスト

ペガサスブーツ
登場可能性 ★★

走るも歩くも自由自在の3Dスティックがあるので、今回はボツ？　あまり速く走るとコミカルな感じが強くなりすぎるし…。

グローブ
登場可能性 ★★★★★

持ち上げて、ぶん投げる。これ「ゼルダ」の醍醐味。新しいグローブを入手すれば、より重いものが動かせ、新たな発見が。

水かき
登場可能性 ★★★★

ビジュアルとして登場するかどうかはわからないが、あるアイテムを入手以後、水中へも移動範囲が広がるっていうのはお約束だと思う。

ブーメラン
登場可能性 ★★

おなじみのアイテムだが、3Dで表現するのは難しいと思う。でも思いっきりオートマチックな感じにすれば、可能かもしれない。

フックショト
登場可能性 ★★★

攻撃用というよりは、謎解きアイテムとしての使い方が多かった。同じような使い方をする新アイテムに生まれ変わるか？

魔法の粉
登場可能性 ★

こういったおとぎ話的なアイテムはカットされる方向にあると思う。だって64版の画面写真って、やたらリアルでしょ？

ランプ
登場可能性 ★★★★★

光と影の演出には不可欠でしょう。草むらに火をつける(SFC版のとき、やりたくても実現できなかったネタらしい)ためにも必要。

虫とりアミ
登場可能性 ★★

これも持っているだけでかなり幼稚なフンイキになるアイテム。やっぱり64版リンクには似合わないんじゃないかなぁ……。

ロッド
登場可能性 ★★★★★

他にはメダル系のアイテムもそうだったけど、剣以外の派手な攻撃ができるアイテムとして、演出上はずせない気がする。

POINT 6 ETC.

アクション要素、謎解き要素（ダンジョン）、そしてアイテムと、各パートごとにこれまでに公開された「ゼルダ」の情報をまとめてみた。1枚の画面写真が多くの情報を語りかけてくるが、正式に発表された事実はあまりにも少ない。はやくベールを脱いでくれ！

音楽の偉大なる発展はあるか？

個人的には音楽が気になってしょうがない。宮本ゲームの楽団長・近藤メロディのファンとしてはもちろんだが、今度の「ゼルダ」には音楽や、あるいは音そのものがかかせない要素として存在するような気がするのだ。単なるBGMではゲームは変わらない。「インタラクティブで情緒豊かな」ものにするために、音というのはとてつもない武器になるはずだ。

◆ストーリーも不明のママ。ガノン、ゼルダ姫、リンク、トライフォース、これですべてわかるけど……

SFC版 その他のシステムはこんな感じでした

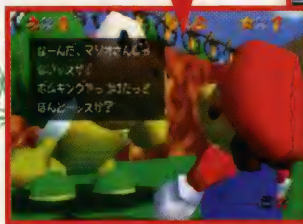
マイナーチエンジはあるにしろ、このあたりの「ゼルダ」っぽいシステムはそのまま残ると思う。SFC版を未プレイの人は、夏休みの課題とせよ。

◆妖精の泉でハートを回復。64版ではリンクの頭上が定位置？

◆ハートのかけらを集めて、ライフメーターを伸ばしていく快感！

◆あまりに離れた場所へは、ハトが運んでくれた。メルヘンだなあ

この写真をチェック

まだ1枚も公開されていない「会話」システムの写真。このように他のキャラに近づくリンクの写真はあるので、普通に考えれば「マリオ64」と同じく、近づけば向こうが話しかけてくるタイプとなるのでは？

会話は「マリオ64」方式か？

マリオはこんなの

◆立ち位置が悪いと、しゃべろうとしているのになぐりかかってしまうこともあった

◆びっくりするくらいしゃべりまくった「フォックス64」。あるいはこの路線もありか？

宮本茂 重要発言集

■ゼルダは、ものすごくインタラクティブで情緒豊かなアドベンチャーゲームになります。（96年11月／第8回初心会）

■今回繰り返した実験の中でいちばん大きいのは、どうすればアクションゲーム慣れしていない人でも遊べて、しかもちゃんとリンクのアクションを楽しんでもらえるかという部分です。（96年12月／本誌2月号）

■空気を感じるっていう部分をできるだけ強化する演出を、いま考えています。それから光を感じる演出もね。「ゼルダ」では「マリオ」のような架空の洞窟ではなくて、どこかに実際にある洞窟といったイメージをできるだけ出したいんです。カビの匂いが感じられるようなね……。（同）

■書き込めることよりは自分でいろんなことができるということを優先したかったんで、とりあえずカセット版を先に出すことにしました。DD版は書き込めることがポイントになります。（97年4月／東京ゲームショウ）

■任天堂が質的転換と言ってることがどんなことなのか、ハードが発売されて1年半たった97年末にどんな風にN64が育っているのかとかを、感じてもらえるように頑張りたいと思います。（96年12月／本誌3月号）

「マリオ64」「フォックス64」そして「ゼルダ64」で、ようやく宮本さんの64立ち上げソフト群が一段落するんだと思う。第2部は98年春にスタートか？

任天堂６大ソフト SPECIAL Vol. 2

YOSSY ISLAND 64

ヨッシーアイランド64

僕らのヨッシーが帰ってきた

とにかく見てよ絵がすごいキレイでしょ

とにかく芸術的といっていいいほどのグラフィック。すんごい雰囲気が出ていていいよね。ビデオにとって観賞用にしよう!!

みんなの期待のアクションゲーム。『ヨッシー』の最新画面がお待たせ、お待たせの大登場!! でも、待ったかいがあったでしょ？ この画面のスゴサ!! これはゲームのグラフィックじゃないよね。もう絵の世界だもん。で、この絵の中で自由にヨッシーで遊べるっていうんだから、こういうのこそが21世紀のゲームなんじゃないかな？ それともう1つのヨッシーのウリはなんといってもゲームバランスのよさ。このバランスや仕掛けは、任天堂以外のメーカーでは作れないといってもいいくらいの出来だもん。64版の完成度にも期待しよう!

●発売元：	任天堂
●発売日：	夏～秋予定
●ジャンル：	アクション
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1人

なんと雨がふるみたい！ ヨッシーもパラソルをさしているよ。濡れるといやだもんね

スーファミのあのキャラもN64に

スーファミ版のキャラクターたちもN64に友情出演？ まずは溶岩などで登場したウンババが、グラフィックも新たに登場だ。

SFC

スーファミ版では。黒いお目目がかわいかったよね。あと眉毛もりりしかったんだ。こいつが64になると……。こーなってしまうのでした

N64

結構かわいかったウンババが、N64では、さすがにおどろおどろしくなってしまいました。でも、憎めなさそうな顔だよね

今回はお空もルートの中に？！

↑パラソルを使って空中遊泳？　でもきもちよさそう

今回は赤ちゃんマリオを乗っけていないせいか、ヨッシーも身軽そうだ。だから、写真のようにお空をふわわーんと飛ぶことができるのかな？　右の写真ではスーファミでもできた鳥に乗って飛ぶシーンだ。

た！おかえり!!ヨッシー

↑洞窟内でボスキャラと対戦。今回は結構かっこいいボスが登場するのかな

楽しいアクションもさらに楽しく!!

N64ヨッシーのジャ〜ンプ!!

↓ヨッシーはジャンプ中にボタンを押し続けることで、ジタバタと空中を飛ぶことができるぞ

N64ヨッシーのタマゴ投げ

↓ヨッシーの基本攻撃がコレ。タマゴを作って、ポイっと投げるんだ。

SFC版であった100点スコアはどーなる？

N64版はどーなる？

スーファミではプレイ中に赤コインをとったり、フラワーをとったりして計100点を目指すことができたんだ。で、各面のステージをすべて100点にすると、スペシャルコースが出現したんだけど、そこらへんは64ではどーなるのかなぁ。この100点を狙うのって結構大変だったけど、達成したときの喜びはすごいあるんだよね。だから、ぜひ64版でもやってほしいぞ。

100点をめざす

↑すべての項目を満たせば100点をとることができるんだ

オール100点なら

↑ステージオール100点ならスペシャルステージが出現したんだ

もーすぐ会えるね！

当初夏予定だった発売も、ちょっとのびて秋口になりそうだ。編集部の予想では9月初旬とみたぞ。ということは、この夏は、64ドリーム誌上でガンガン紹介ができそうなので、みんなは楽しみに待っていてね。

任天堂6大ソフト SPECIAL Vol.3

ゴールデンアイ

●発売元：	任天堂
●発売日：	8月発売予定
●ジャンル：	シューティング
●価格：	未定
●プレイ人数：	1～4人

今日からキミも007! スパイ活動がんばりましょう

映画でもおなじみの「ゴールデンアイ」の最新情報がついに公開!! 映画さながらのスパイアクションシューティングとして楽しめそうなんだ。プレイヤーは007ことジェームズ・ボンドになって、兵器衛星「ゴールデンアイ」を悪用する悪の組織「ヤヌス」の陰謀をぶっつぶすため、スパイ活動をするってわけだ。正義のためにがんばりましょう!

◆オープニング早々から敵のお出迎え。ジャマな敵を倒しちゃいましょう

◆至近距離での戦闘。突然、敵が現れることもあるのか？

◆兵器衛星「ゴールデンアイ」を悪用されると世界は壊滅してしまう。阻止するのだ

スパイだけどバリバリ撃てる

ジェームズ・ボンドつーからには一流のスパイ活動をしてもらわなあきまへんな。ただ、銃を撃つんじゃなくて、サイレンサーをつけて、敵に見つからないようにしたりと。こーいった頭脳プレイも要求されそうだぞ。

◆一面の銀世界。モタモタしていると寒くてこごえちゃいそうだ

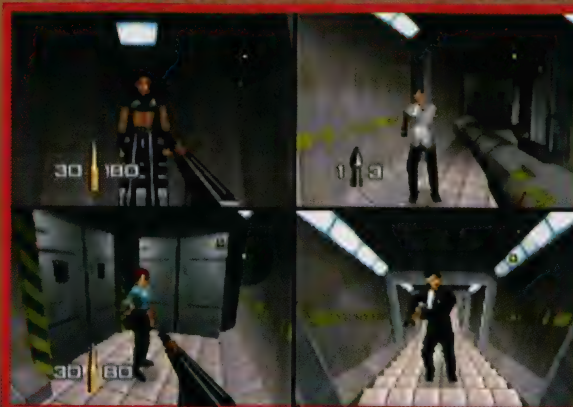
◆はい、おとなしく手を挙げてね。言うこと聞いたら撃たないからね

映画のあのシーンもある!!

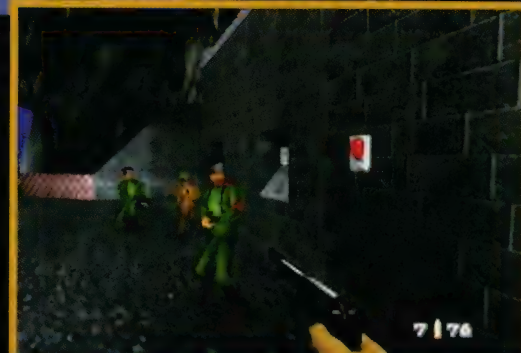
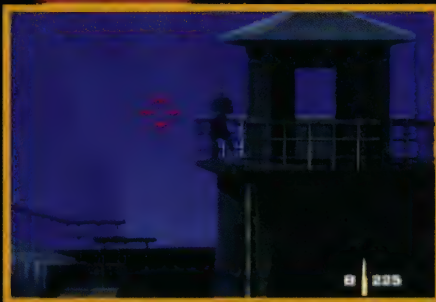
登場するステージは雪原ありジャングルありと、映画に登場したシーン以外のステージやミッションも盛り込まれているんだ。左の写真なんかは、映画でも有名なバンジージャンプのシーン。こういった見せ場も数多くあるみたいだぞ。

2～4人対戦もある!!

さらに2～4人まで同時参加ができる対戦モードもあって、みんなで白熱の銃撃戦を楽しむことができそうなんだ。下の写真を見ると使えるプレイヤーに女性もいるみたいだ。

◆画面上下分割による2人対戦モード。緊張感あふれるガン・シューティングが楽しめるのだ

◆女性キャラがいる。つーことはボンドガールなのか？　とりあえず、使うでしょ。キホンとして

スパイだからいろいろアリアリ!!

007は一流のスパイなので、銃の扱いや美女の扱いもすんごいわけです。もちろん、ゲームでもいろんな武器が登場したり、ごっつい美女も登場するみたいなので、キミの腕でモノにしてみてはどうかな。

◆遠方の敵はスコープ付きの銃で狙うのだ

◆敵の飛行機を発見。こいつを奪っちゃおう

◆警報がなると敵に見つかってしまう。こっそり警報装置を壊して、潜入するのだ。スパイだもんね

スパイ気分を満喫できる!!

007シリーズのお約束と言えば、秘密兵器。毎回趣向をこらしたハイテク兵器が登場するんだけど、このゲームでも秘密兵器はバッチリ再現。意外な使い方をする兵器なんかが登場するとのこと。これでスパイ気分も満喫できるってわけだ。映画を見ていなくても十分に楽しめそうだけど、発売までまだ日があるからビデオを借りて見ておくのもいいかもね。

◆これが、ボンドご自慢の秘密兵器の腕時計。どんな機能がついているのか？

◆まずは、起爆装置として使用。こいつは使える時計だぜ。1つ欲しいぞ？

◆任務遂行の後はさっさとおさらば。敵の飛行機で脱出してしまうのだ

任天堂６大ソフト SPECIAL Vol.4

ついに姿を現した エフゼロ64（仮）

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：未定
- ●ジャンル：レース
- ●価格：未定
- ●プレイ人数：？人

ジャーーン!! ホントにお待たせしました。もう画面を見てもらえれば、すぐに分かると思うけど、ついにあの『エフゼロ64』（仮）が発表されたのだ。もちろん開発中のものなんだけど、なんかゾクゾクしてくるんだな、これが。しかも基本的な設定などはそのままらしいんだけど、グラフィックやコースデザインなどがパワーアップ。これなら、スーファミ版を上回る超迫力と大興奮を期待してもいいよね。というんで、N64版予想も含め、新着画像をドーンと発表していくぞ!!

7年ぶりに『F-ZERO』がパワーアップして帰ってきたぞ。

いや、ホント。まさに伝説のレースゲームといっても過言じゃないシロモノが、いよいよN64版となって帰ってくるのだ。それがこの『エフゼロ64』（仮）だ。最初にスーファミで発売されたのはもう7年も昔のことだから、読者のなかには遊んだことのないって人もいるんだろうな。まぁ、カンタンに説明するとこうだ。時は西暦2560年、都市の上空や未開の小惑星に作られたサーキットで行われた宇宙規模のグランプリレース。それが「F-ZERO」と呼ばれるレースなんである…。ちなみに今回発表されたのは、画面写真のみ。登場キャラなどは想像するしかないんだけど、パッと見た感じではスーファミ版そのまんまなんだろうな。上の写真を見ても、背景には地上の都市が描かれているし、あくまでも生まれ変わったという感じで、どこか懐かしい。スーファミ版では、全部で15コース収録されていたけど、果たしてこの『エフゼロ64』(仮)ではいかに？

N64版大予想! 衝撃の新事実判明か!?

5番目のスーパーマシンの登場か？

まず見た目の変化に驚いちゃうんだけど、まだまだ甘いぜ。21頁の画面のスピードメーターを見るのだ。なんと時速800キロ以上というスピードで走っているんである。うひょひょ、スーファミ版は通常の最高速度が500キロ弱だったから、約2倍ものスピードアップ。しかもスーファミ版では4人のキャラとマシン（右ページ参照）しか登場しなかったけど、どうやら5番目のマシンが出現しそうだ。それが、赤と紫のラインでペインティングされている白いマシンである。他の写真にも出ているし、こりゃクサイぞ、クサイ。

◆黄色のゴールデン・フォックスの前を行く謎の白いマシン。スーファミ版には登場してないだけに、5番目のマシンくさいのだ

F-ZEROマシン紹介

これがN64版で登場するさらに進化したマシンだ。もしかすると違うかもしれないけど、どう転んだってあのおなじみのマシンに違いないのだ（断言）。思えば、スーファミ版ってズンドコしたマシンだったのね…。

F-ZERO 64 EVOLVING MACHINE NOW YOU'LL LEARN HOW MEN DO BATTLE!

BLUE FALCON
ブルー・ファルコン

スーファミ版では、最も安定した標準的マシンとして登場。このN64版では、なんともシャープなフォルムに。まぁ、他のマシンもすべてシャープでカッコよくなっているけどね。

今回公開された写真のなかで、最もたまげたショットがこれだな。なんたって360度回転ループだよ、360度。まっすぐコースを上っていって、クルリと一回りして右のコースから降りてくるんだ（お〜、目が回りそう）。しかも時速800キロオーバー。なかにはねじれたコースも画面にはあるけど、これはすごい迫力のレースになるのは間違いないだろうね、ホント。

GOLDEN FOX
ゴールデン・フォックス

加速性重視のため、やたらと軽いマシンがこれだ。だから当然ダメージにも弱く、すぐに爆発してリタイヤしてしまうことも多かったな。N64版ではどれだけ速いかに期待大。

WILD GOOSE
ワイルド・グース

マシンがダメージを受けると爆発してしまう『F-ZERO』において、マシンの頑丈さも見逃せないのだ。コイツはやたらと頑丈だったけど、今度も体当たりしてくるのかな…。

FIRE STINGRAY
ファイヤー・スティングレー

スーファミ版では最強ともいわれた最高速重視タイプのマシン。だから加速性能はやたらと悪いんだけど、ある程度頑丈なんで、チョベリグ。ベストラップ狙いなら、これだ。

こいつはホントに楽しみだじぇ

スーファミ本体と同時発売され、まさにスーファミ初のレースゲームとして、ブームを築いたソフトがN64で出るんである。こりゃN64人気も含めて、なんか期待せずにはいられないわけだな。しかもスーファミ版では一度に4台のマシンしか表示できなかったけど、今度はその気になれば10台以上のマシンを同時に表示するなんて軽いだろうし、ひょっとすると念願の対戦プレイ、おなじみの4人同時対戦も実現するかも。そりゃあの『マリオカート64』と比べるとシンプルなレースゲームなんだけど、あの浮遊感や重心移動といった独自のハンドリングがどう表現されるか。今からワクワクのゲームがまた1本増えたという感じだね。

◆この大迫力を体感できるのは、年末あたりか、まぁ、遅くても来年早々という感じ。なんにしても早くプレイしてみたいよ

●発売元：	任天堂
●発売日：	未定
●ジャンル：	RPG
●価　格：	未定　●プレイ人数：1人

任天堂6大ソフト SPECIAL Vol.5

MOTHER3（仮）

すでに糸井重里さんは『3』のシナリオを書き終えてノホホーンしているという情報が入っていたんだけど、ついに本家・任天堂から最新情報が届いたのでド～ンと紹介するのだ。なんといっても今回の目玉は銀色に輝くロゴだな。こりゃたまらん、まぶしいぃ～。

ひさびさに届いた『MOTHER3』情報なんだけど、今月はビックニュースの嵐。まずはついに発表されたロゴだな。過去のシリーズは赤色に白いロゴっていうパターンだったけど、今回は銀色。しかもところどころ木が生えているし、いままでとはガラッと違うイメージだ。やはり64DDだから一新したのか、それとも別の意味があるのか。かなり気になるところだな。と思えば、仮のサブタイトルだった「キマイラの森」という文字が消えているんである。げげ、これはサブタイトル変更なのか!?　まぁ、なんでも最終的にはサブタイトルも含めたロゴになるらしいけどね。

そして、もうひとつのビックリネタは、主人公キャラのひとり「リュカ」のデザインが変わったことだな。実は今春、糸井さんにお会いしたときに「リュカは変えるよ」と聞いていたんだけど、ここまで変わるとは驚き。しかも後ろ姿しか発表されていないキャラも入れると、ついに6番目の主人公キャラも発表されたのだ。ますます気になる『MOTHER3』ワールドなんだな。ホントに早く遊びたいんだけど、64DDの発売が伸びてしまったために、来年3月まで待たされることに。ううっ。

迷えない洞窟だそうだ。たぶん最初に行く洞窟になるんだと…。

◆最終的には、コウモリが乱れ飛ぶシーンになるんだとか。ひぇぇ～。こりゃホントに恐ろしいぞ

ついにRPGの定番スポット"洞窟"も登場したのだ。なんか今までに見たことのない感じのする暗黒空間。ホントこれほど恐く見える洞窟も珍しいな。ちなみに、ここはプレイヤーが最初に訪れることになるだろう"洞窟"だとか。だから名称も「迷えない洞窟」で、絶対に迷うことがないんだと。まぁ、それだけ簡単な作りになっているダンジョンなんだな。

あの原色ヤロウが爽やかなシティボーイに!!

なんと主人公キャラのひとり「リュカ」がすっかりオシャレな少年になったのだ。というより全然違うキャラになったという感じだな。性格も変わってるのかな?

◆かつて本誌で"原色ヤロウ"と名付けたリュカ。このままお蔵入りするにはもったいないぞ、糸井さん

◆ボツになったリュカがサーカス団の少年という感じなら、新リュカはイルカに乗った少年という雰囲気。腰に巻いているのはウエストバックかな？

MOTHER3最新情報続々!!

ちなみに、この『MOTHER3』は章立てになっていて、それぞれの章に主人公がいるというんだけど、ついに6番目の主人公（?）が判明したのだ。それが、このフリント。なんでもタツマイリ村のリーダー的存在ということなんだけど、いかにも西部の男という感じで、なんか男臭さが漂ってないかい？ ハードボイルドって雰囲気もあるよね。実際下の画面では、リュカとフリントがいっしょに旅をしているけど、身長も高く、どこか哀愁を感じる後ろ姿…。とりわけお母さんたちに人気が出そうなキャラだな。

哀愁漂うフリントだ

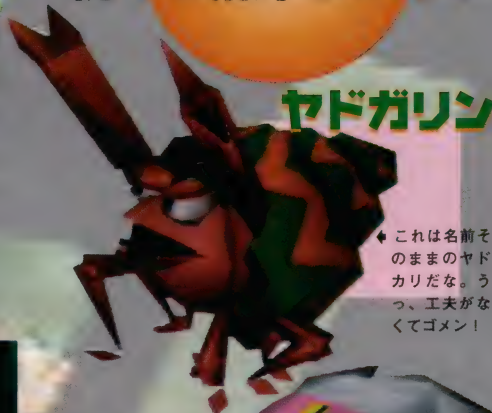
第6番目の主人公なのか!?

↑なんでもフリントには妻と双子の息子がいるんだとか。双子というだけで、なにか起こしそうだな、ホント

キマイラの森の奥へと

↑前回紹介した「キマイラの森」のもっと奥に行ったところ。ここにも謎のパイプラインがあるのだな…

↑突如現れた"サイバード"と呼ばれるモンスター。かなり強いらしい。リュカは飛び跳ねているのか。それともビックリしているのかな

さらにモンスターも続々と紹介なのだな

ヤドガリン

↑これは名前そのままのヤドカリだな。うっ、工夫がなくてゴメン！

ビーヒト

↑とんでもない鳴き声を出すという凶暴なモンスターらしい。目つきが恐い…

キャモノファシ

↑これは、ただの"カモノハシ"じゃない。きっと外人が名付けたに違いない

任天堂6大ソフト SPECIAL Vol.6

これも忘れちゃいけないよ
バギーブギー（仮）

●発売元：	任天堂
●発売日：	未定
●ジャンル：	アクション
●価格：	未定
●プレイ人数：	?人

アメリカ生まれの、ちょっと変わったアクション&レースゲーム。それがこの『バギーブギー（仮）』なのだ。画面を見た感じでは、どこかで見たことあるような…。

↑海外版にはタイムアタックをはじめ、バトルモードなどがあるんだけど、期待の"進化"はどうなるのか?

現在のところ、実は自分でオリジナルのバギーを組み立てることが出来るということぐらいしか分かっていないのだな。しかもバギーが進化までするというんだけど、ますます不思議なアクションレーシングという感じだ。でも、今回発表された画面写真を見てみると、スーファミのポリゴンレースゲーム『ワイルドトラックス』そのもの。もし海外で発表されたものと差がないのなら、いろいろなモードがあるみたいなんだけど…。続報に期待せよ。

↑もともとポリゴンだった『ワイルドトラックス』だけに、見た目もそのまんま。どこが違うんだろか? あっ、『ワイルドトラックス』じゃなかったっけ?

近未来マシンを徹底分析!!

宙に浮かぶマシンが眩しい『エアロゲイジ』。今回はプレーヤーカーのデザイン&コンセプトを一挙公開してしまうぞ。性能に関しても現在考えうる範囲で予測した。キミ好みの愛車が必ず見つかるはずだ！

●発売元：アスキー
●発売日：今秋予定
●価格：未定
●容量：64M
●ジャンル：レース
●プレイ人数：1～2人 ●コントローラパック：対応

AERO GAUGE
エアロゲイジ

徐々に明かされてきたシステムの全貌!!

4種類のゲームモード

多数のCPUマシンと順位を競うグランプリとワンマッチ。友達と1対1で競うVS。そして、100分の1秒を争うタイムアタック。用意された4種類のゲームモードは、レースゲームでは基本中の基本。裏返せば「小細工なし、レース自体の魅力で勝負！」という意気込みの表れと見る!

ONEMATCH MODE ワンマッチモード

その名の通り、1戦だけレースを行う。CPUが操作するライバル車がグランプリ同様に登場するので、練習にもってこいだ。

グランプリの練習に！

GRANDPRIX MODE グランプリモード

F1形式で5つのサーキットを転戦する。上位でゴールすれば順位に応じてポイントが手に入る。総合優勝を目指して熱く燃えよう。

総合優勝が当面の目標！

VS MODE バーサスモード

上下2分割した画面で他のプレイヤーと勝負する。コースも自由に選択できる。他のライバル車は登場しないので、友達と真剣勝負だ。

友達とマッチプレイ！

TIMEATTACK MODE タイムアタックモード

選択したコースをプレイヤーだけで走り、そのタイムを競う。実は編集部が(と、いうか僕が)かなり期待しているモードがコレ。『エアロゲイジ』では「左右」と同じく、「上下」のコースどりもかなり重要。マシンは高く浮くほどスピードが出る。しかし、アーチやトンネルは低く進入しなければ通過できない。つまり、上下左右を完全に操作しなくては、ベストラップを叩き出せないワケだ。3Dスティック操作も微妙だし、全国レベルでは濃厚なテクニックの応酬が期待できるぞ！

編集部イチ押しのモードだ！

インターセプター

Sponsor プラグ

東南アジア系紡績メーカーがスポンサー サーキットのブルーインパルス

Iwc-005x PLAG/INTER CEPTER

サーキットは全5コース

5コースのうち、公表されているサーキットは4つ。初級コースの位置付けの「タグラグ」、中級コースの「シノワポリス15124」と「シノワポリス43310」、上級コース「アースクリームサーキット」。中でも香港のような「シノワポリス」が注目株。

東南アジアに本社を構える国際的紡績メーカー「プラグ」。世界中が注目する東南アジア系企業の中でも、メキメキと実力を付けてきた会社だ。と、いうことで、そのプラグ社がメインスポンサーのこのマシン「インターセプター」にも大注目しよう。まず目に付くのが鮮やかな青空色のボディ。この色、プラグ社のイメージカラーだ。リアウイングにはPLAGと社名が刻まれているぞ。おそらくボンネットのマークもブランドマークなのだろう。さて、気になる性能だが、巨大なノーズ部分にトルクのある大型エンジンを想像した。きっと加速性に優れたタイプだろう。また、インターセプター(迎撃機)という名称も、緊急発進をイメージさせて、加速重視タイプ的な名称になっている。

「迎撃機」の名が示すのはズバ抜けた加速性能なのか!?

マシン分析

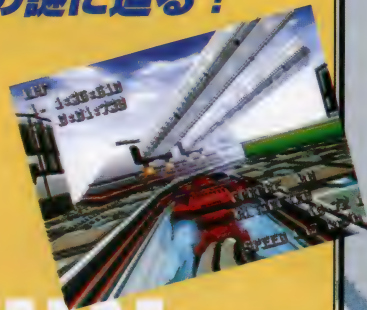
ゲズペクス

Sponsor ゼットマート

大型ボディを採用したのは高速安定性を保つためか!?

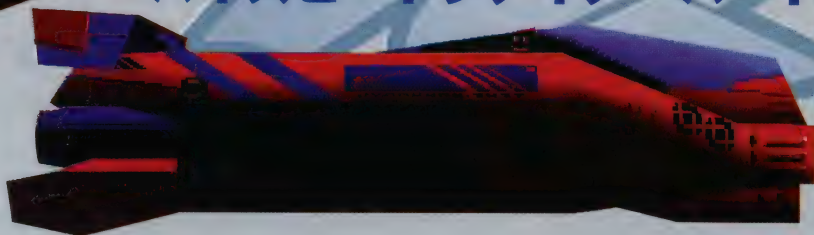
流通業界のビッグネームとなった「ゼットマート」グループ。マシンの開発コード（at-g02）を見る限り、参戦からの月日は浅そうだが、高出力エンジンを武器に有力チームとなったようだ。とにかくこの「ゲズペクス」、加速、旋回能力はそれほど高くはないが、接触による減速率が低いマシンになりそうだ。ある意味高速安定性に特化したマシンと言えそうだ。ただし……エンジンに追いやられて前方に突き出たコクピットに、かなり寒い雰囲気がある。

推進システムの謎に迫る！

『エアロゲイジ』ではすべてのマシンが宙を滑空する。つまり、このマシン群は、車というよりも飛行機なのだ。後部へ強力なジェット噴射を行うので、時速400キロオーバーのスピードも難なく出せる。ただし、ジェット機も離着陸には車輪を使うが、各マシンには車輪すらない。どうやって離陸するのだろう？

◆走行中は浮力が働くが、停止中は？　リニアモーターカーのように磁力で宙に浮かんでいるのかもしれない

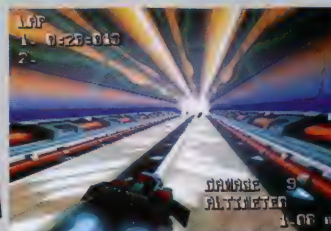
COLMUN

at-g02 Z MART/GUEZZPECS

流通の雄が送り出す ハイスピードファイアーバード

ゼロ(グルーブライダー) Sponsor 射武屋

純正ワークスマシン第1弾は愛称「グルーブライダー」

「射武屋（イムヤ）」は京都に本社を置く清涼飲料メーカー。開発コードによれば、「ゼロ」は通算9台目の車両となる。ただし、今回はシャーシの設計から行ったワークスマシン。実力はまったく未知数だ。残念ながら、今はデザインのみの人気が先行している。なにせこのカラーリング、新発売の清涼飲料カラーなのだ。

ww-9R IMUYA/ZERO(gloob rider)

ミーティア Sponsor オクルワード

宇宙開発企業がスポンサーその名も「流星」

衛星関連事業や宇宙開発をリードする「オクルワード」がスポンサー。資本は申し分ないが、参戦が遅れたためマシン開発のノウハウが未成熟だという。案の定、発表された新型「ミーティア」の評判もイマイチ。しかし、エンジンパワーと操作性をバランスよくまとめたスタイルはいい。安全性にも優れていそうだ。

BBQ-03a OCURU WORD/METEOR

フサハ Sponsor 大幸

軍需産業の老舗が送り込むのは漆黒の稲妻！

悪魔の商人などと呼ばれる軍需産業界の老舗「大幸」。豊富な資金力をバックに次々と新型マシンを投入してくる。ただし、彼らの目標はお得意様へ新技術をデモンストレーションすることなのだ。ライバルはズバリインターセプターだ。加速、旋回能力は劣るが、最高速、耐久性は上回ったマシンになりそうだ。

rst-18 DAIKOU/HUSAHA

お詫びと訂正

5月21日発売の64ドリーム7月号18ページの『エアロゲイジ』の記事におきまして、発売元、ジャンル、発売日に関しまして誤った情報を掲載いたしました。正しくは発売元：アスキー、ジャンル：レース、発売日：今秋予定となります。発売元の株式会社アスキー、及び任天堂株式会社、読者の皆様に多大なご迷惑をおかけいたしましたことを深くおわびいたします。

爆BOMBERMAN

●発売元：	ハドソン
●発売日：	97年夏予定
●価　格：	未定
●容　量：	未定
●ジャンル：	アクション
●プレイ人数：	1～4人
●コントローラパック：	未定

にっぽん全国、億万人の爆ボンファンの皆さんお待たせだ！
ついに明らかになった5つのワールドとステージボスたちをまとめて大紹介しちゃうぞ！ 火炎放射やビーム、はたまたミサイルといった攻撃でボンバーマンに襲いかかる迫力満点のボスたちをじっくりじーっと見てちょうだい！
さらにさらにお楽しみのバトル画面も大公開！ 完全3D空間の全く新たなステージで熱く燃えるバトルが繰り広げられる!! 熱いぜ！ 爆ボン！ もう大爆発だ!!

謎のキャラ!!シリウス登場だ!!

味方なのか、それとも敵なのか、謎のベールに包まれているシリウス。ボス戦では、リモコンボムを投げてボンバーマンを助けてくれるらしいけど、どう見ても悪役の顔つき。シリウスの正体は？ 謎がいっぱいの新キャラだ。

5つのワールド&ボス大公開…すごいボスぞろいの爆ボンバーマン

今度のボンバーマンのワールド数は、どうやら5つ。そのステージ画面とステージボスたちの画面を入手できた。それぞれのワールドの特徴と迫力満点のボスたちの攻撃シーンを紹介するからよーく読んでね。

World グリーンガーデン

ここグリーンガーデンは、名前のとおり全体的に緑色の色調でまとまったステージだ。ステージ内に存在するピラミッドが、このステージのポイントのよう。どうやってピラミッドの上まで登るのか。それはまだ謎だ。

古代遺跡のような階段状のピラミッドがある

階段が途中で切れている。先に進むにはなにかしなければ通れないぞ

上に上に階段が続いているぞ。行き着く先にあるものは？

空を飛びまわりながら攻撃してくる火炎竜がドラゴだ

Boss ドラゴ

攻撃方法：ファイアーブレス、 ドラゴンファング

ドラゴは、口から火炎放射攻撃の「ファイアーブレス」と長い首をいかした噛みつき攻撃「ドラゴンファング」でボンバーマンに襲いかかる。だけど意外と臆病な性格で、自分が攻撃する時しか近づいてこない。攻撃の途中で、怖じ気づいて、橋の下をくぐるだけの時もあるらしい。でも空を飛んでいるのでボンバーマンの攻撃はなかなか当たらないやっかいなやつだぞ。

口から火炎放射でボンバーマンを苦しめる

時には、くるりと身をかわして足場をくぐる時もあるぞ

口から火炎放射でボンバーマンを苦しめる

World ブルーリゾート

ここブルーリゾートは、川や滝などが多いステージ。前号でも紹介したように、ステージをくまなく歩いて水門を上げるスイッチを探したり、紋章のようなものがクリアのカギを握っているところなど、アクションより謎ときの多いのステージかな？

水がボンバーマンの行く手をさえぎる。頭を使って道をつくろう

川や滝などで入り組んだステージ。左上にある紋章がクリアのカギらしい

砲台からの攻撃がはげしい。安全に進むためにボムタワーで止めておこう

襲いかかるリバイア。上手くボムを投げて攻撃だ！

Boss リバイア

攻撃方法：びったん、ばしゃばしゃ、そにっく&つなみ

リバイアの攻撃は、触手をたたきつけてボンバーマンをぺしゃんこにする「びったん」と水しぶき攻撃の「ばしゃばしゃ」、しっぽからの衝撃波&つなみ攻撃の「そにっく&つなみ」だ。水中に潜ってボンバーマンの攻撃をかわしたり、ボンバーマンの乗るいかだを攻撃してくるなど、ムズい攻撃をしてくるリバイアは、実はあまり頭がよくないらしい。そこがつけいる隙かな。

時には、水の中に潜って身を守るリバイア

強烈なびったん攻撃。ぺしゃんこにされないように気をつけよう

食い意地がはっているリバイアは大きな口でボンバーマンをひと飲みだ

5つのワールド&ボス大公開・・・本格立体ステージだ

どのステージにも共通していえることは、高さをいかした、ステージになっていること。それが、謎ときになっていたり、ボムタワーなどの新アクションを作り出したり、落ちる恐怖を感じさせたりとってもいいぞ。３Ｄならではの楽しさいっぱいの作りだぞ。

World レッドマウンテン

熱くにえたぎる溶岩の赤が印象的なステージ。上から火山弾がふりそそいだり、トロッコに乗って襲いかかってくる敵がいたりなど、さまざまなトラップでボンバーマンを狙う。アクション要素が強いステージのようだ。

◆様々なトラップがあるこのステージ。上のトゲは踏んだだけでミスになるぞ

◆こんな隠された洞窟もあるらしい。なかで光っているのは一体なんだろう？

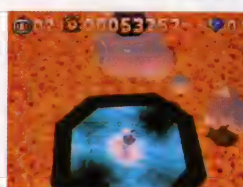
◆操作をまちがえれば、溶岩でボンバー焼きにされちゃうぞ

◆初公開のスプリガン。空中に浮かんで攻撃してくるぞ

Boss スプリガン

攻撃方法：メガトンパンチ、ハイパーラリー ウルトラビーム、バルカンアタック

初公開のボス、スプリガン。もともとは採掘マシーンだったらしい。岩を砕いていた両腕は、とっても強固で接近戦で威力がある剛腕だ。メガトンパンチはボンバーマンをぺしゃんこにし、両腕を広げてくるくる回すハイパーラリーでボンバーマンを殴り飛ばすぞ。離れてもウルトラビームやバルカンアタック（火炎弾攻撃）といった飛び道具で攻撃してくる。こいつは強敵だぞ。

◆メガトンパンチ。くらえばぺっしゃんこだ。やばいぞ～

◆回転攻撃、ハイパーラリーだ！避けきれるのか

◆さらにビームでボンバーマンを苦しめる。スゲーきびしいぞ

World ホワイトアイス

吹雪と氷の白いステージ、ホワイトアイス。谷底ふかく吹き飛ばされる吹雪と氷や雪の滑る道で、油断するとあっという間にミスになりそうだ。ここでの謎ときがどんなものかは、まだわからないけれど、スリル満点なステージなのは間違いなさそう。

◆氷の上を歩くボンバーマン。下がスケスケ。こわいよー

◆下から氷を透かしてみる。こんな視点で操作しなければならないこともあるのかな？

◆右手の青いドームのようなものは、一体何？どうやって行くのか？

◆細い道を歩く時には、吹雪に飛ばされないように気をつけよう

◆これがリッパーだ。巨体でボンバーマンに襲いかかる

Boss リッパー

攻撃方法：ヘルスラッシュ、マッドビック クレイジービート、マイ ベイビィ

氷の世界を支配するリッパーは、カマになっている両腕を武器に見境なく狂ったように攻撃してくるぞ。ヘルスラッシュは、両腕を使ったカマでのなぎ払い攻撃。マッドビックはジャンプからのカマ攻撃、クレイジービートはカマを突き立てながらの特攻とカマには要注意だ。他にも、子ぐもぼろぼろ攻撃のマイベイビィや足場の1/4くらいもある巨体にも気をつけよう。狭いステージでは逃げられないからね。

◆武器は両手のカマ。マッドビックはジャンプ攻撃だ

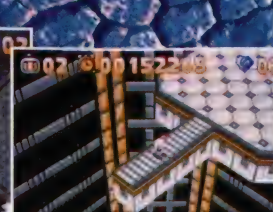
◆時には子ぐもで攻撃してくることも

◆壁にはいのぼってボンバーマンの攻撃をかわす。ずるいぞ！

World ブラックシティー

近未来都市をイメージした初登場のステージ。街の中をびゅんびゅん走り回る車も当たるとミスになるし、鋭いとげをもっている敵キャラもいてしつこく追いかけられそう。黒い壁のつつ状の所なんかは、とっても恐そうな雰囲気だぞ。

◆バスや車にひかれたらミスだ。さらに敵キャラもいるぞ

◆全体が黒で統一された不思議な街で、敵に追いつめられたボンバーマン

◆そんな高くて危ないところに行かないで、ボンバーマン

◆またしても現れた不思議な紋章。一体これはなんだろう？

◆アルタイルを守るガードマシン、アブソリュート。不気味な雰囲気をただよわせているぞ

Boss アブソリュート

攻撃方法：ホーミング・ミサイルマシンガン

このアブソリュートの攻撃はホーミング・ミサイルマシンガンだけ。だけど逆にその攻撃力は、すさまじいものがあるかもしれない。アブソリュートはアルタイルという謎のキャラを守っているガードマシンで、体に似合わず、素早く動いて攻撃を繰り出してくる。アルタイルとは何者なのか。謎が深まるばかりだが、こいつを倒せば、全ての謎があかされるはずだ。

◆その両腕からホーミング・ミサイルが繰り出されるんだ。危うしボンバーマン

みんなお待たせ 期待のバトル画面が到着だ！

爆ボンバーマンにも4人同時参加ができるとんでもなく熱くなれるバトルモードがあるぞ。今回はどーんと3つのステージを紹介しちゃおう。立体になった爆ボンバーマンのステージでは、また新しいバトルが生まれそうだ！

こいつはいつものオナジミステージ

このステージは十字路で構成されたおなじみさん。パワーアップアイテムもソフトブロックに隠されていて、ボムで出現させるみたい。でもどんどんファイアーをとってボムのパワーがあがっていくとご覧のような大爆風！ハードブロックを盾にして避けるなんてことはできない。だから今までとは、全く違ったスリルと戦略が楽しみだぞ。

特殊ステージその1

左右に大きなスロープがあるステージは、これらの大きなスロープで上と下に分かれる変わりだね。どう見ても上からボムを投げるほうが、有利なようだけど…。相手が投げたボムをキックで返したりできるのかな？

特殊ステージその2

見てのとおり一言では表現できないほど複雑なステージ。3段階の高さがあって、足場の大きさも色々。高い所はボンバーマン1人分の幅しかない。ステージから落ちるなんてこともあるのかも。どんな戦いが繰り広げられることやら？

まだまだいっぱいステージはあるぞ。どんどん紹介するので期待して待っててね。

ネオもももやまばくふのおどり

祝! N64 1周年!! 今年の夏はゴエモンが変える!!

サンプルロム第4弾!! 128Mの底力を見た

ちょっぴり早いが、みんなはもー夏休みの計画は立てているのか？オレは立てた。でも教えない。うそ。1つは、『ゴエモン』を買うこと。2つめは『ゴエモン』をプレイすること。3つめは『ゴエモン』をクリアすることだ。完璧。もちろん、クリアしたことは絵日記にも書く。あと、128Mの重さも量って記録しておく。ソフトについてる主題歌も覚えて、お風呂で鼻歌で歌えるようにする。今年の夏は『ゴエモン』で青春するのだ（予定）。

●発売元	コナミ
●発売日	8月7日
●価格	8900円
●容量	128M
●ジャンル	アクション
●プレイ人数	1人　●コントローラパック：対応(16p)

主題歌は影山ヒロノブだっ!!

なんと、『ゴエモン』には2曲以上の歌が入ることが判明した。しかも歌い手は複数!! まず主題歌は、アニメ『ドラゴンボールZ』や『爆走兄弟Let'&Go』の主題歌でもおなじみの影山ヒロノブに決定！パワフルな歌声がカートリッジから聞こえてくる。ぜひ覚えてみんなで歌おう!!

Map画面も追加された

さらにわかったことは、ゲーム中での道中やお城などで、ゲーム画面のバックにリアルタイムにマップが表示されるようになったことだ。これは便利。道に迷った時にはこいつの助けが必要になりそうだぞ。Cボタン右を押すと方位矢印と現在位置が表示されるぞ。

◆ルートに困ったらCボタン右でマップが登場するぞ

キャラのワザも続々公開!!

まだ秘密だった4人のキャラの必殺ワザや術も今回は初公開!! まだ、画面的には見せられないモノもあるんだけど、各キャラそれぞれが個性あふれる、とんでもないワザをもっているぞ。右ページで大公開しているから、じっくり見てね。右のヤエちゃんのワザはまだ秘密！

◆画面左下に注目。笛らしきアイテムが。一体何を呼ぶのか……

4人のキャラの必殺ワザと術を初公開!!

ゴエモン

キセル

基本はキセル。チェーンキセルもあるぞ。威力もバツグン!!

炎の小判

小判に設定して、Bボタンをタメて撃てば炎の小判になるぞ

一触即発の術

これが本邦初公開、ゴエモンの術だ。金色の髪が怒りを現している。まさにスーパーゴエモンってとこだ。

この間攻撃力2倍! 持てなかったものも持てるようになるぞ

エビス丸

ちびエビスンの術

なんとエビス丸が小さくなる!! 狭いところもこれでスイスイだ。

小づち

基本はこれ。ミートの小づちなら体力回復アイテムが出るときも……

からくりカメラ

フラッシュ一閃で、見えなかったものも見えるようになるとか……

サスケ

くない

基本はコレ。敵を凍らせる極寒のくないもあるぞ

ちょんまげ攻撃

ちょんまげをのばして、上や横の敵を攻撃できるぞ

飛行の術

ふだんは届かない高いところまでジャンプできる。これさえあれば高所も克服。

ヤエちゃん

人魚へんげの術

これはまだ秘密。ヤエちゃんが人魚になっちゃうっていうんだから。超楽しみ。露出も多そう!

まさに人魚になる前の瞬間。この先はまだ次号で……

剣シールド

剣をぶるんぶるん振り回して敵の攻撃をはじくシールドになる

ヤエバズーカ

待ってました。これさえあれば強敵もなんのその。ロックオンも可能

武器やキャラは途中から加わる!!

◆ヤエちゃんは「京都・ざぜん町」で合流。待ってました

◆ゴエモンのチェーンキセルはある場所で、あるおっさんにもらう

スタートして最初に使えるキャラはゴエモンとエビス丸の2人。サスケとヤエちゃんはステージ途中から合流して、それ以降キャラとして使えるようになるぞ。武器や術も同様、イベントや修行などで修得できるんだ。ますます冒険の旅が楽しみになったでしょ。

和風の美を「ゴエモン」に見た!!

とにかく和風の美をここまでキレイに表現したゲームがあっただろうか? いやない!! 丁寧に作り込まれた世界で自由に遊べるんだもん、ユーザーにはたまらないよね。ここが、コナミのすごいところ。ゴエモンを通して、日本の美を堪能してほしいぞ。しかもその中でエビス丸を筆頭におバカをやる連中もいるので、これまた楽しみなんだ。

おすし

◆ポリゴン和食の決定版!!お腹がすいたらいただきましょう

タコやき

◆関西に行ったら一度は食べなきゃね。ソースたっぷりかけてね

だんご

◆茶店の定番はコレ。甘くておいしい、おダンゴですよ

日本っていーですなぁ〜

まだゲーム序盤しか紹介できないんだけど、『ゴエモン』は日本全国津々浦々を冒険していくんだ。各地方の特色もちゃんと再現されているし、各町の特産物もちゃんとめし屋に用意されているんだ。

◆『ゴエモン』が送る3Dポリゴンの和風世界は、ただ、日本をポリゴン化したわけではなく、日本のいいところ、ちょっと前の日本の風景を教えてくれる良さがある。『マリオ64』が築いたファンタジーの世界を和風のテイストをつけて継続したのが、この『ゴエモン』なのだ

◆日本の美を丁寧にポリゴンで表現してます。いい感じです

ゴエモンインパクト来襲

◆お待たせ！ ゴエモンインパクトの勇姿をどど～んと公開だ

今回のインパクトはまさに強烈だ。想像を絶するおマヌケなボスや、こんなことしていーの？ という「激走ボンバーステージ」が、君たちを画面の前に釘付けにするぞ。しかもここもテーマ曲あり、歌い手は「マジンガーZ」のあの水木一郎だ。

オレがゴエモンインパクトだ!!

ボンバーステージでぶちこわせ!!

まずは、インパクトを使ってステージを激走する「ボンバーステージ」。インパクトの前に立ちふさがるじゃまなものは、ぜ～んぶ壊して進むのだ。これがとっても快感。そして壮観！ ストレス発散にもどーぞ。

◆あーあ、こんなことしちゃっていいのかな～。でも快感

BOSS登場!!

そして登場する巨大ボス。今はまだこのカシワギだけしか紹介できないけど、さらにとんでもないボスが登場するぞ。これがまたちょ～おマヌケなんだ!!

◆ボスキャラ登場シーンはビジュアルできれいに表示されるぞ

ぶちのめせ!! インパクト

インパクトは通常のパンチやキックに加えてCボタンのコマンドで「百烈パンチ」や「ンガ砲」コンボ技なども使えるのだ。これがまたイカす！

◆これがウワサの「百烈パンチ」。決まるとかっこいいのだ

最新ロムで遊びきる!

マルチレーシングチャンピオンシップ

- ●発売元：イマジニア
- ●発売日：97年7月18日
- ●価　格：7800円（振動パック対応）
- ●容　量：96M
- ●ジャンル：レース
- ●プレイ人数：1～2人　●コントローラパック：対応

発売を前に、さらにハマルMATCH RACEが加わって、MRCのゲームモードはますます充実してきた。5つのゲームモードを紹介するぞ。

CHAMPIONSHIP

最後尾の10位からスタートして1位を奪うモード。COMの9台をごぼう抜きしてトップを取るのは、なんともいえない快感だ。オンロード、オフロードと、2つの攻め方があるぞ。

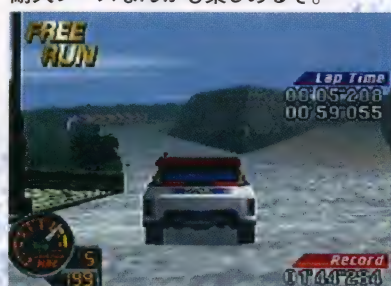
◆前方のマシンを抜けば、トップに立てる。あとはゴールまで走り抜け!

TIME TRIAL

コースを3周して、最速のラップとトータルタイムを競うモード。オプションでゴーストカーを出せるので、自分自身のベストタイムといつでも競えるモードだ。

◆ベストラップを刻むことだけに集中しよう。ゴールを抜ければこんな応援もしてくれる

FREE RUN

何周でも走行可能なモード。時間経過とともにレース内での時間も昼から夜へと移り変わり、ドライバーの視野も変化する。30周くらい走る耐久レースなんかも楽しめるぞ。

◆ライバル車は1台もいない。周回数を決めれば耐久レースなんかもできるぞ

VS RUN

2人での対戦プレイ。上下2分割の画面で熱く燃えること間違いなし。ドライバーズビューのバックミラーで相手を見ながら走るのもおつだ。コースブロックや体当りなど燃えるぞ。

◆VS RUNでは、同じマシンを選んでもカラーリングが微妙に違う設定だ

MATCH RACE

今回は、詳しくお伝えできないこのモード。あるところからの規制で、書きたいけれど、できないんだ。面白いモードだけにみんなには、もうちょっと待ってというしかないっす。

◆今回はモードがあるということだけで我慢してね。ごめんちゃい

振動パック対応

MRCは、ブルブルでしびれる振動パックに対応している。オフロードでは常にブルブルっと、コースアウトして壁に激突した時やライバル車にぶつかったした時はガツンとくるぞ。

◆ダートコースでは、常にブルブルふるえるぞ。ハンドルを握っているかのようだ

コース紹介

MRCには、とってもダイナミックなコースが3つあり、君たちの挑戦を待っている。コースにある分岐で、オンとオフが目まぐるしく入れ替わる。チャレンジ精神をとっても刺激するコースになっているぞ。

イージーコース

美しい海岸線を右に周回するコース。分岐は2つだけで、ストレートとゆるいカーブで構成されている。練習には最適のコース。マシンセッティングやドライビングテクニックをここでしっかり覚えておこう。

↑たまには視点を変えてみよう。海が見えるこのコースは走るだけでも気持ちいいぞ

ノーマルコース

アップダウンに富んだ道を左に周回するコース。分岐は4つで、雪道あり、ダートあり、川越えのジャンプ台ありと非常に変化に富んでいて、マルチドライビングの醍醐味が本格的に楽しめるコースだ。

↑コースの途中には気球が浮かぶ。他にも多彩な演出が盛りだくさんだ

ハードコース

右に周回し、もっとも高度なドライビングテクニックを必要とするコース。分岐は4つで、はっきりオフとオンに分かれる。コース分岐にあったマシンセッティングとドライビングの腕の差が完璧にでるテクニカルコースだ。

↑狭いトンネル内を疾走しなければならないこのコース。壁のペイントを見る暇はないぞ

■クローズコース

MRCでは、ひとつのコースにオンとオフが一緒にあるよね。コース選択の時にクローズコースを選んで、コースのどちらかを封鎖すると、オフコースだけ、もしくはオンコースだけで走れるようになる。1つのコースで何度でも楽しめる作り込みだぞ。

■ウェザー

コース選択時にウエザーをオンにすると、レースの最中にオートで天候が変わっていくぞ。雨や雪が降ってきたり、またカスミがかかって視野が狭くなったりと刻々と変化していく天候で、マシン操作をミスらないようにしよう。

←→赤い所は、封鎖されたオフコース。ゲームではオフコースを封鎖するバリケードが出現するぞ

←→天候が変わると全くコースの顔つきが変わって、走りにも微妙に影響があるかも？

チェックポイント

マシンセッティング

8台のマシンを自由にセッティングしてコースを走れるのがこのゲームの面白さ。ちょっとセッティングを変えるだけで操作にも大きく影響する。いろいろ試して自分にあったセッティングを見つけよう。

マシンセレクト

マシンは大きくオンタイプとオフタイプの2種類に分かれる。セッティングである程度、オンタイプをオフロードに対応させられるが、最高速がおちたり、グリップが効きにくいので、オンタイプならオンロードを走る方がいいぞ。

↑それぞれに個性あるマシンが8台、君の操作を待っている

セッティング

まずオンタイプは、タイヤをオンタイプ向けにしてサスペンションをHARDにしよう。そうすれば、カーブでもグリップが効いて曲がりやすくなる。オフタイプはその逆にすればいい。ギアとエアロは好みに合わせて調整しよう。

↑マシンによってセッティングを変えて、君だけのベストセッティングをさがそう

セーブデータ

ゲームやセッティングのデータはもちろんセーブできる。振動パックを使っていてコントローラパックをつけられないよという人、ご安心。コントローラパックをつけた別のコントローラを64につなげれば、そこでセーブができるんだ。

↑セッティングしたデータは振動パックを使っていてもセーブできるぞ

チェックポイント

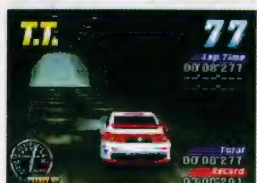
ノーマルコースを徹底攻略

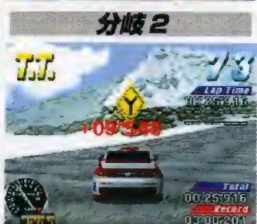
ここノーマルコースは、光るGBPがもらえるタイムアタックのコースだ。発売を前にコースのことをよく覚えて、今からイメージトレーニングを積んでおこう。そうすれば誰にも負けないタイムが出せるかも。

スタート

オンは有利なオンロードが続く。左に曲がるコーナーの後はストレート。このカーブはスピードを落とさずクリアだ。オフは途中にダートコースがはいる。最初の左コーナーがきつく、シフトダウンが必要だ。後のストレートはアクセル全開だ。

◆最初のカーブはダートに乗り上げてショートカットしよう

◆スタートからいきなりのカーブ。かならずシフトダウンしよう

◆前のカーブでのスピードがこのストレートにはねかえるぞ

◆ダートが続くがこちらのコースがわずかに短いぞ

分岐2

オンは除雪されたオンロード。右、左、左、右と4つのコーナーが連続するテクニカル地点。ベストタイムを出すにはここが勝負どころだ。オフは雪道。コーナーは右、左の2つだが、コースをはずれるとかなりスピードダウンするので注意しよう。

◆雪道に乗り上げてショートカット。パイロンもかまわずたおせ

◆このカーブではコースアウトしたほうが、スピードを落とさずにすむぞ

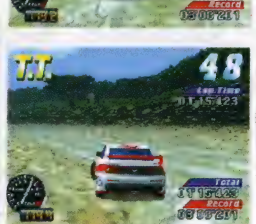
分岐3

オンは石畳と軽いダートコース。比較的ゆるいコーナーが続くので5速のままでスピードを落とさずクリアしたい。オフはかなりきついダートでしかもアップダウンありコーナーは右、左の2つ。合流地点手前のコーナーでは、次の分岐にむけたコース取りをしておこう。

◆滝の下をとおるこのカーブは5速でクリアしたい

◆登りのオフ。スリップしないようにスティック操作に気をつけよう

分岐4

オンはダートと石畳が続き、オンタイプに有利なコースとはとても言いがたい。ダートのゆるいカーブではスリップに注意しよう。オフはかなりのショートカットになるが、登りのきついラフが続く。そして最後の右コーナーはかなりきついぞ。

◆長い長いオフが続く。途中のコーナーでタイヤをとられたら終わりだぞ

◆オフのジャンプは気分爽快。スピードをあげて突っ込もう

◆このジャンプを無事に切り抜ければ、あとはゴールまでアクセル全開だ

◆最後のコーナー。シフトダウンするかポンピングアクセルで抜けよう

チェックポイント

ワンポイントレッスン

ベストタイムを出すのにマスターしておきたいのが、この3つのテク。基本中の基本だし、簡単なテクだ。だけど使わなければベストタイムは絶対に出ない。モノにしよう！

スタートダッシュ

タイムを大きく縮めるスタートダッシュを覚えよう。やり方は簡単だ。スタートのシグナルと同時にAボタンを押して、2が消える時にAボタンをはなす。そしてGOと同時にAボタンを押せばスタートダッシュするぞ。

◆うまく決まればGOと同時に5速まで入れられるぞ

ポンピングアクセル

コーナーではどうしてもスピードオーバーでコースアウトしがち。そこで有効なのがポンピングアクセルだ。ポンピングを使えばマシンをコントロールしながら、そこそこのスピードでカーブを抜けることができるぞ。

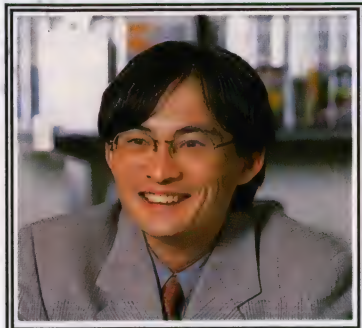
◆高速カーブなどは、ポンピングを使おう。タイムが縮まるぞ

シフトはマニュアル

シフトをMTにすれば、切れのいい加速が期待できる上にカーブでもシフトダウンするだけで、スピードを落とせるぞ。ブレーキではマシンのコントロールが効かなくなるカーブもシフトダウンでなら十分にコントロール可能だ。

◆ベストを目指すなら絶対にミッションはマニュアルにしよう

イマジニアに直撃インタビュー!!

7月18日の発売にむけて、最後の追い込みで忙しいMRCの開発プロデューサーたちを直撃だ。ドライビングやタイムアタックキャンペーンのことなど聞いてきたので、光るゲームボーイポケットをゲットしたいならこの記事をよーく読んでおこう。

大須賀 篤さん MRC開発プロデューサー プロ野球キングに続いて2本目となる辣腕プロデューサー

Q 個性的なマシン、微妙なセッティングまで見事に反映する走りは、絶妙ですが、プロデューサーとしては、マルチレーシングは100点満点でいうと何点ですか？またマリオクラブでの評価はいかがでした？

A 自己採点では、80点程度でしょうか？マリオクラブでの評価はプロ野球キングと同じ位です。

Q 開発で一番ネックになった所は？

A コースの分岐部分です。通常のレースゲームと違い、2つのコースを1つと見るわけですから、そのポリゴン数のヤリクリが大変でした。そのかわり今までのレースゲームでは体験できなかった、次々と状況が変化するというすごいレースゲームになりましたね。

Q これで64ソフトを2本開発したことになりますが、64というハードの感想を長所、短所という点からお聞かせください。

A ハードの長所は、映像表現が細かくできるという点です。ムービー等のハイスペックマシンの映像をただ流すだけではなく、ハイクオリティーな映像を動かす事ができるという点において最高のマシンだと思います。短所は、やはり容量でしょうか？特にサウンド部分に容量があまり取れません。64の性能であればCD並みのクオリティーも再現できるのですが、それを行うと、画面が出せなくなってしまいますからね。

Q 2本目の64ソフトの開発を終えて、開発に慣れたと思いますが、今後ソフトの開発スピードや発売本数は変わるのでしょうか？

A まだ開発ツールに少し慣れたという状態なんです。開発ツールにすっかり慣れたとしても、開発期間の短縮という事は無いでしょう。なぜなら、よりクオリティーの高い商品が、64ソフトには望まれている訳で、それを超える為には同じくらいの開発期間が必要になるでしょうから。

Q 振動パックにより、路面の状態や迫力の臨場感が手に伝わって、ゲームの面白さが増してますよね。組み込むのは難しかったですか？

A 組み込みは、1週間程度です。去年の初心会で振動パックを触って、イメージはありましたから、比較的作業は速かったですね。

Q セッティングの中で特にサスペンション、ギア、エアロの影響を詳しく教えてください。

A コーナーでグリップ走行がしたいのであれば、サスペンションをソフト側で、エアロの角度を上げて、路面との密着性を高めて下さい。また、ダートをガンガン走りたいのであれば、サスペンションをハードにするのがいいでしょう。ギアはコーナーが少ないコースでは最高速優先にして、コーナーが多いコースでは、加速優先にします。

Q コースの数が3つしかないのは、もの足りない気がするのですが？

A あまり少ないと感じていません。分岐により数十種類のルートが完成しますので、その全てを攻略するには、かなり大変ですよ。それだけ奥が深いゲームなのです。

桜井 甲一郎さん 営業企画部企画2課課長 イマジニアの開発ディレクターのまとめやく、タフで優しい課長さんだ

Q ゲームボーイポケットプレゼントのキャンペーンについて詳しく教えてください。

A タイムトライアルモードでノーマルコースを3周走って成績を競います。車種、セッティングは自由です。ベストラップを写真に撮って、マニュアルにある「応募券」を同封して送って下さい。2回ある締め切り毎に当社で集計を行い、上位各1000名（合計2000名）を選定します。

Q チャンピオンシップで勝つためのテクニックがありましたら教えてください。

A ノーマルコース、ハードコースでは、マシンセッティングを行わないと、勝ちにくいかもしれません。早く自分のマシンを見つけて、走りを極めて下さい。初心者の方向けのテクニックとしては、一般的かもしれませんが、「ラインどり」と「コースを覚える」です。

Q マルチレーシングの魅力を読者の方に一言お願いします。

A MRCの一番の魅力は次々に分岐していくコースですね。はまること間違いなしです。振動パックにも対応してますし、その他にも楽しみ方はいろいろあります。ユーザーの皆さんもオリジナルの楽しみ方を見つけて、長く遊んでほしいですね。また、タイムトライアルキャンペーンへの挑戦も待っています。

ベストタイムを叩き出した限定2000名の方にこの光るゲームボーイポケットがプレゼントされるぞ。タイムアタックキャンペーン期間　1997年7月18日～9月30日

High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST™

カメレオン・ツイスト

- 発売元：日本システムサプライ
- 発売日：97年11月予定
- 価　格：未定
- 容　量：64M
- ジャンル：アクション
- プレイ人数：1～4人
- 振動パック：対応

期待してます、カメレオン！新着のステージ内容を紹介しよう!!

少しずつ、しかも着実に開発が進んでいる『カメレオン・ツイスト』。今月は最新バージョンから、1ステージをざっと歩いてみよう。昆虫にちなんでいるという、このステージでの敵キャラはぜ～んぶ虫! 必殺技の回転アタックにでんがく攻撃、逆立ちハイジャンプをマスターしたら、敵キャラだらけの部屋から部屋へ突き進め!!

サンプルロムの中身を公開!!

カメレオンなだけに、必殺技はベロ!!

➡得意技のひとつ、でんがく攻撃だ

➡ものを取るのに便利なんだな

敵をからめて、ペペッとね

次から次へと現れるアリンコやムカデ軍団。その数の多さたるや、まともに相手なんかしてらんないぜってなわけで、カメレオンはアリンコたちを舌でいっぱいからめ取り、向かってくるヤツらにペペッ! って吐き出してやるんだ。ちなみに舌は3Dスティックで方向が自由自在。びよよ〜んとのびるぞ。

敵キャラはみーんな虫だった!!

このステージ内容が虫にちなんでいるためか、敵キャラはみーんな昆虫、ムシたちのオンパレード。でも待てよ、カメレオンのエサといえば昆虫だから、むしろめーわくしてるのは敵キャラのアリンコさんたちか? カメレオンがむやみやたらと暴れてるのか? はたまた昆虫たちの暴動なのか? 他に理由があるのか…? そのわけはもうすぐ解明されるはずだ!

➡一気にからめていただきます

まだまだ明かされないカメレオン・ツイストの謎

一体ヤツはなんのために?

まだまだ、その世界観やストーリーが見えない『カメレオン・ツイスト』なんだけど…。それにしてもこのカメレオンの進むべき目的とはいかに? 故郷のジャングルに錦を飾るためか? ガールフレンドのため? 助っ人のダチはいるのか? 若いのか、トシくってるのか? とりあえずベロは長いということだけは分かったけど。

➡口の中に敵をため込むと、デカ顔に!

赤いリュックの謎

赤いリュックに思わずオシャレ心をくすぐられちゃう…このリュック、果たしてなんのために背負ってるの? アイテムを入れたりするんだろうか? 遠出のために弁当が入っているのか? このカメレオンくん、ホント謎が多いんだよね。

➡リュックにスゴイものが入ってたりして〜

➡アイテムは現在考案中とのことだ

それでは軽くステージを歩いてみましょ～

まずはウオーミングアップ！

とりあえず基本操作で体をならすにはいいお部屋。逆立ちハイジャンプでもやってみましょうかね。敵キャラもやって来ないのだ。床にはアリンコがにんまり笑ってる絵が…！ 他の部屋の壁にもアリンコの絵がかかってるということは、ここは城内なのか? 部屋数は相当なものと思ってたほうがいいかも。

◆隣の部屋ではさっそくお出迎え？

◆逆立ちハイジャンプで高い場所へ

◆真っ赤なウインナーみたいだよね

◆アッという間につかまっちゃうぞ

赤いサソリが襲ってくる～!

土の下からいきなり現れる赤いサソリ軍団。とにかくスピードが速いから、がんばって強行突破しよう!! 走れ走れ！ つかまると一斉に襲って来るんだ。ダメージも一気にくらう。ベロをのばしてるヒマもないかも。ジャンプして身をかわす方がいいな。

そして、回転アタックを試すときがきたのだ!!

ベロを杭にからめて飛ぶのだ!

ついに、カメレオンとしての真価が問われるときがきたのだ、じゃじゃん。柵をこえて次の部屋に進みたいんだけど、そーは問屋が、いえ敵キャラがおろさなかったのだ…。あっ、杭が見える、というわけでその長いベロを使って回転アタックで体ごと移動ジャンプだ!! ついでに敵キャラの足も引っかかって倒せるぞ。ジャンプするタイミングが重要なんだ。

◆あ～どうしよう。他には道はなさそうだ

◆舌を杭にひっかけて～

◆やった!! 無事に着地。敵キャラも転んだぞ

敵の足をひっかけてやれ!! 回転アタックは大活躍!!

ドキドキ

舌を杭にひっかけて、体ごとグルンと回転する回転アタックはカメレオンの必殺技といえる。足の長い敵キャラはこれでひっくり返るし、足場のない場所では、華麗に飛び移ることができるもんね。敵キャラがひっくり返ったら、すかさずアリンコをぶつけて退治、退治。襲ってこないところをみると、そう悪いヤツじゃなさそう?

↑あの足の長いヤツがいる!

→ここにも杭がある、ということは…

↑ひっくり返る敵キャラ。すかさずアリンコをぶつけろ!

まだまだ試練は続く。まわる小部屋に目もまわる〜!!

↑いきなり行進してくるんだもんなあ

↑ぐるぐるまわるから開く扉もわかんない!!

いきなり閉じこめられたあげく、部屋がグルグルまわりだしたのだ! 目がまわる〜!! ふらふらになったところで敵キャラが行進してきちゃったぞ。しかも扉は2つある。どっちのドアが開いて、敵が行進してくるかはカンに頼るしかない!? ズルい、ズルすぎる…そんなのってアリ? 敵キャラを全部やっつけないと次の部屋へは行けないぞ。カメレオンくん、ファイトだぁ〜!

てってけ、てってけ♪ 行進にまじって進むが勝ち!!

↑行進は途切れることがない。列を乱してやれ!

↓坂の上から飛んでくる敵キャラ

今回はほんの1ステージの紹介だったし、逆立ちハイジャンプの活躍がそれほど見られなかったけど、発売までは約半年。まだまだ成長し続けるカメレオンの妙技に期待できそうだ。というわけで、まだまだ必殺技もありそうな予感!! 他のステージの出来上がりがとっても楽しみなのだ。

リアルキャラモードとSDキャラモードが使える、1本で2倍楽しい格闘ゲーム。それが『飛龍の拳ツイン』だ。

●発売元：	カルチャーブレーン
●発売日：	97年夏
●価　格：	7800～8800円（予価）
●容　量：	未定
●ジャンル：	3D対戦格闘
●プレイ人数：	1～2人　●コントローラパック：対応

格ゲー初の振動パック対応ソフトだ！

『飛龍の拳ツイン』の待望の新情報が到着したぞ。今回の『飛龍』は、リアルキャラとSDキャラの2モードが楽しめる上に、振動パックにも対応しているのだ。技の衝撃とゲームの興奮が、直接君の手に“ブルブル”伝わってくるぞ。さらに隠しキャラに追加モード、パワーアップアイテムなどなど、ウラワザの合計なんと150種類以上のお楽しみ要素満載のソフトなのだ。

➡登場キャラと同様、バトルの背景も実に多様。また、闘いの先を読んで達人級の戦闘も思いのままの、名付けて「新・心眼システム」も搭載するそうだ

RAIMA
忍者の末裔だったが、殺害された後サイボーグ忍者として生まれ変わった。格闘家たちのデータをインプットし続けている。

龍飛
北派少林寺拳法の使い手。曲がったことが大嫌いな正義の拳士だ。

昇龍
美少女格闘家・ミンミンのお目付役。超能力を駆使して闘う15才。

よりカッコ良く リアル ⇔ より楽しく スーパーデフォルメ

ダバ vs 剛隼人

スザク vs ワイラー

元涯 vs ミンミン

紅夕華 vs ランディ

龍飛 vs 昇龍

ロボの花 vs 昇龍

2タイプの格闘、ゆえに"ツイン"

「コマンド入力がむずかしくて、格ゲーは苦手」という人も大丈夫。SDモードなら操作もよりシンプルで、格ゲー初心者も楽しめる作りになっている。またこのモードだけで出せるビックリの「秘奥義」もあるんだ。上級者も、リアルモードでは巧みなさばき、鮮やかな見切りなど本格派テクニックの数々に酔いしれることができるぞ。

「秘奥義」とは何ぞや？

クリア時には、条件と確率によりいろんなアイテムが手に入る。「秘奥義」とは、その1つと考えていいだろう。これには様々な種類があり、究極の必殺技を使うことが可能になる。さらにその「秘奥義」は、ある条件を満たせば、君が師匠となって伝授もできるという…。

ケイト

スウェーデン警察の幹部候補生。そのダイナマイトボディーから炸裂する技はみものだ。シルクやインナーの収集が趣味。

レッドファルコン

血染めの胴着をまとった冷酷非道な男。龍飛を敵対視している。

剛 隼人

古今東西の武芸に通じるクールな彼は、龍飛の良きライバルだ。

仕掛け満載で楽しさ一万倍！
Jリーグイレブンビート1997

3頭身でフルポリゴンのかわいい選手たちがフィールドを駆け回る『Jリーグイレブンビート1997』。左の写真にように、大きくデフォルメされたキャラたちでも、「あ!あの選手だ」とわかるのは、なんだか不思議だけど笑えるよね。ゲーム内容も、それに輪をかけてメチャ楽しめそう。Jリーグの選手たちの多彩なアクションが繰り出されるプレイから、オリジナルチームを作るエディット、日本代表チームでのトーナメント戦など、いろいろな仕掛け満載でワクワクするようなサッカーゲームになりそうだ。編集部でも注目してるぞ。

楽しいボールと友達になろう

『Jリーグイレブンビート1997』は、サッカーボールを使って楽しく遊べるアクションゲームというのが開発のコンセプト。だからボールはゲームならではの楽しい動き方をするし、ボールを追う選手たちの動きもなんだか面白い。ボールを追いかける、キャラを動かす、そんなところから熱中できるゲームだぞ。

⬆➡ こんなに表現力豊かな選手たち。ゴールシーンをいっそう盛り上げてくれる

簡単操作でスーパープレイ

ボールを追いかけるのがいくら楽しくてもやっぱり、サッカーゲームなんだからスーパープレイを期待しちゃうよね。ご安心あれ、華麗なテクから、コンビネーションプレイ、はたまたフォーメーション変更といったチームプレイまで、簡単操作でバッチリできる。3Dスティックぐりぐりで、おもいっきり楽しめるぞ。

⬆ 華麗にオーバーヘッドでゴールを狙う。こんなプレイもビシバシでるぞ

⬆ ヒールリフトを簡単に出せるらしい。ここぞという時に使ってデフェンスラインを突破しよう

- ●発売元：ハドソン
- ●発売日：97年8月29日
- ●ジャンル：スポーツ
- ●価格：7800円 ●プレイ人数：1～4人

イレブンビートで初登場! 日本代表チームで世界をめざせ!!

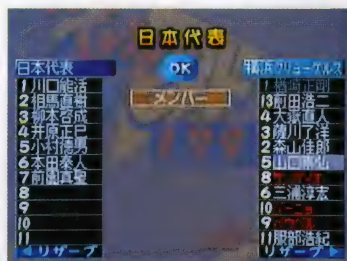
4人同時プレイで盛り上がれ 楽しさいっぱいイレブンビート

楽しいボールの動き、白熱するアクションに加えて、イレブンビートには、いろいろな仕掛けが満載。Jリーグ公認の97年最新データで遊べるプレシーズンマッチでは、もちろん4人まで同時プレイができて、各選手のコントロールを誰がするかまで細かく設定できちゃう。だからみんなでワイワイ遊べる内容だ。さらにプレイヤーのサッカースタイルに合わせて、独自のフォーメーションを作ったり、ポジションチェンジも可能。それが試合中にボタン1つでいつでも変更できるんだ。そしてエディットでは、クラブ名から、クラブフラッグ、ユニフォームの色、はたまた選手一人一人の髪や肌の色までイチから作れてオリジナルクラブが保存できちゃう。友達との対戦が熱くなること間違いなしだ。

Jリーグを制すれば日本代表チームの監督だ

◆Jリーグを制すると待望の日本代表チームが現われる

リーグ戦を制して、Jリーグの覇者となれば、日本代表チームエディットが現れるらしい。長丁場のJリーグを制した戦略眼と数々の戦いで極めたプレイヤーのテクニックに日本代表チームが託されるわけだ。Jリーグを超えた新たな戦いがここに始まるのだ。

プレイヤーが独自に選ぶ日本代表チーム

◆日本代表選手はプレイヤーがJリーグの各チームからエディットするのだ

プレイヤーがまずすることは、日本代表のメンバーを選考してゆくこと。君の戦略や戦術を生かせるメンバーをJリーグの各クラブの選手の中から選んでいこう。もちろん、Jリーグで使っていたクラブ丸ごとや好き嫌いで選手を選ぶなんていうのもありかもね。

最強の外国代表チームとのトーナメント戦が待っている

日本代表チームが試合をする相手は、もちろん外国代表チームだ。今回の画面であきらかになっているのは、アジアにおける宿敵、韓国チームとヨーロッパの強国、ドイツチームだ。試合は、サドンデスの勝ち抜きトーナメント方式で行われるらしいので、当然他にもワールドカップ常連チームが出てくることは間違いないぞ。

ワールドチャンピオンの栄冠を君の手でつかめ!

ワールドチャンピオンを決めるトーナメント戦は、Jリーグのレベルを超えた厳しい戦いになるはずだ。Jリーグのトーナメントで磨いたサッカーのセンスとテクニックの見せどころだ。さらにもっとすごいスーパープレイが繰り出せるかが勝負の分かれ目。ワールドチャンピオンの光り輝くカップをかけて、この夏キックオフだ!

◆日本の宿敵韓国チーム。世界への扉を開くには、まず韓国チームを叩くことだ

◆日本代表チームとドイツ代表チームのマッチ。世界の強豪ドイツを破る時がくるのか?

◆絶妙な位置でのフリーキック。頼むぞ名波

◆カズと城のコンビでゴーール!! ワールドチャンピオンも両エースの活躍できまりだ

●発売元：ハドソン
●発売日：97年8月8日
●ジャンル：スポーツ（野球）
●価格：7800円　●プレイ人数：1〜4人

N64にあのパワーリーグが帰ってくる。臨場感満点の球場にフルポリゴンのリアルな選手たちが細やかな迫力あるベースボールを見せる。本格派のCOME BACKだ。

徹底紹介 HR RASE

SFC時代から人気の高かったホームラン競争。ボールが遥か上に飛んでいく、そんな感覚が人気の秘密だったけど、こんどのパワーリーグ64では、さらにもっとすごくなっているぞ。球場が細部まで作りこまれているので、プレイヤーが本当に打席に立っているかのようだし、癖までしっかり描写した打者や、ホームランを打った時のカメラの見せ方なんかは真にせまる。ボールを打つだけですごい快感がある、びっくりするぐらいよくできたモードだぞ。

球場は全球団の11球場。すげーリアル！

クリーンアップの左打者が競争だ！

◆東京ドームは松井で一発！

◆名古屋ドームはドラゴンズの大砲、大豊の一本足で

◆ハマのスタジアムは駒田ガマンで決めました

カキーン！見上げてみればそこもリアル！

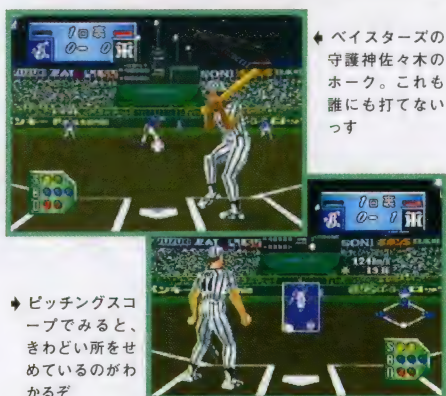
◆外野席の看板には長○監督の広告もあるぞ。一発ガツンと当ててみよう

◆新装開店の名古屋ドーム。テレビで見ただけですがよくできてます

◆みなと横浜のこの球場。スコアボードなんか、もうそのまの作りだね

徹底紹介 OPEN

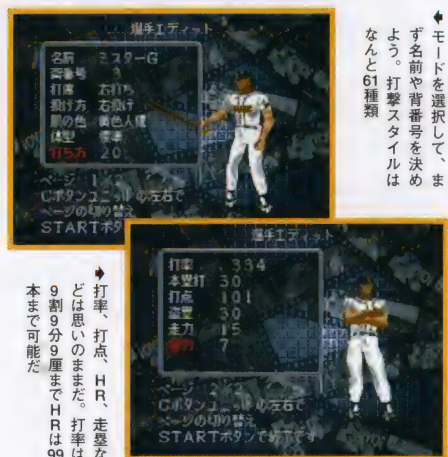
リアルなのは、球場やバッターだけじゃない。『パワーリーグ64』では、ピッチャーもすごい。各ピッチャーの投球ホームや持ち玉までみごとに再現しているぞ。巨人斉藤のスライダー、ベイスターズ佐々木のホークは見物だ。また操作は、3Dスティックを使うので、微妙なコントロールもしっかりできる。今までの十字キーで満足のいく投球ができなかった君も、今度の『パワーリーグ64』ではボール半個分のきわどいコースを出し入れさせて打者を討ち取るなんて芸当もできるはず。ピッチングがますます楽しくなるぞ。

↑阪神の田村のようなサイドスローからのカーブは、左打者では腰が引けてなかなか打てないぞ

◆ベイスターズの守護神佐々木のホーク。これも誰にも打てないっす

◆ピッチングスコープでみると、きわどい所をせめているのがわかるぞ

↑内野守備でもこんなにリアル。タッチアウト！

徹底紹介 EDIT

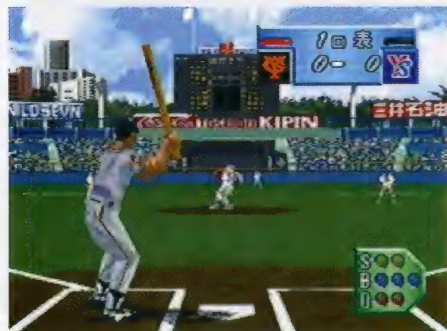
オリジナル選手がゼロから作れるエディットモードを紹介しよう。まず名前と背番号、利き腕や体型、肌の色を決めよう。打者なら61種類の打撃スタイルを選べる上に、打率や打点などは思いのまま。4割打者やHR60本の打者などスーパー選手も作れるぞ。

◆モードを選択して、まず名前や背番号を決めよう。打撃スタイルはなんと61種類

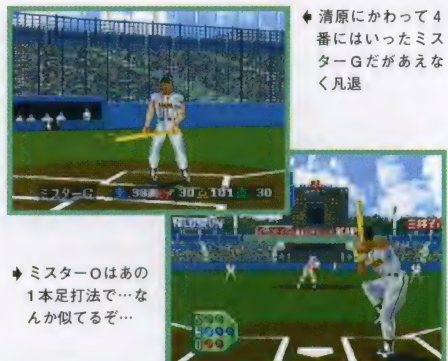
◆打率、打点、HR、走塁などは思いのままだ。打率は9割9分9厘までHRは99本まで可能だ

◆打率3割3分4厘のミスターGとHR50本のミスターOを作ろう

◆巨人の4番と5番を入れかえてみよう

徹底紹介 WATCH

好きなチームを2つ選んでしまえば、後はCOMが試合終了までシミュレートしてくれるのがこのWATCHモード。パワーリーグ64は、97年の最新データを搭載しているので、今後のペナントレースを占うのには最高だ。というわけで、巨人VSヤクルトでやってみた。だけどすっぴんの戦力では、巨人は不安。だからエディットで作ったミスターGとミスターOを巨人の4番と5番に入れてプレイボールだ。はたして今年も巨人のメイクドラマはあるのか。それとも野村ID野球がペナントを制するのか。さあ結果は…。

↑巨人桑田とヤクルトブロスの先発で始まったこの試合…

◆清原にかわって4番にはいったミスターGだがあえなく凡退

◆ミスターOはあの1本足打法で…なんか似てるぞ…

↑しかしヤクルトが辻のHRをブロス→伊藤の継投で守りきった

さらに進化するから期待せよ!!

↑低空からの攻撃は超迫力っす。ちなみに敵は1ステージめのボス

いよいよ発売間近と思ったら、残念ながらアウト――!! なんと9月まで発売延期になってしまった『ソニックウイングスアサルト』なのだな。もちろん発売が延びた分だけ、さらに面白くなるわけだから、果報は寝て待てモードがオススメ。というんで、今月はおさらいなどするぞ。

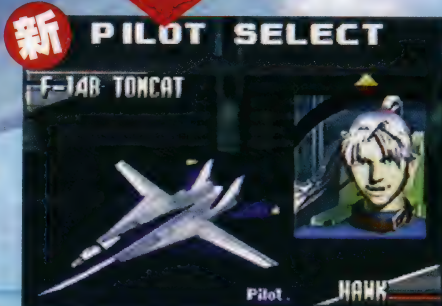
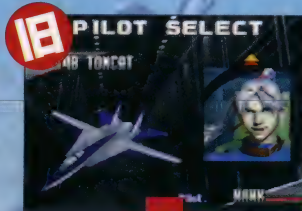
●発売元：ビデオシステム
●発売日：97年9月発売予定
●ジャンル：3Dシューティング（振動パック対応）
●価格：9800円(予) ●プレイ人数：1～2人

発売延期でさらにステージが面白くなるのだ!!

すでにお伝えした通りなんだけど、今夏の楽しみのひとつだった『ソニックウイングスアサルト』の発売日が延びてしまったんである。もちろんゲーム内容をより充実させるためなんだけど、ちょっと残念だな。というわけで、今月は小ネタを中心に『ソニックウイングスアサルト』の魅力にさらにさらに接近してみようと思うのだ。もちろん、それだけじゃ寂しいので先月に続いて新しいステージ紹介も出血多量サービス。大まかなゲームの流れについてもお知らせするぞ。まぁ、存分に堪能していただきたいわけなんだな。もちろんフライトシュミレーターっぽいシューティングゲームのファンの人は、特に期待して欲しい1本でもある。ホント細かいところでもリアルなフライト感覚を再現しているんで、今からドキドキしながら発売日を待ってもらいたいわけだな。しかも振動パックだけでなく、コントローラパックにも対応している『ソニックウイングスアサルト』。なかなか太っ腹な設計となっているのも見逃すなよな。

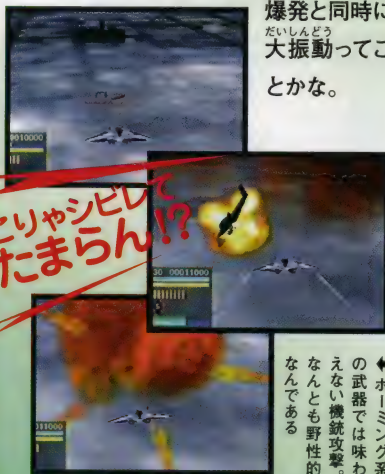
なんとキャラクターセレクト画ステージが変わったのだ!!

旧

新

↑細かいことなんだけど、キャラクターセレクト画ステージが、今回編集部に届いた最新版の開発ROMカセットでは変わっているのだ。うぬ、細かい…

振動パックに堂々対応

コントローラパックもいけるぞ

振動パック対応ってことは、当然ながらシビレちゃうってことなんである。もし機銃を撃ってもシビレちゃうんだったら、敵機を攻撃しているところから振動し始めて、爆発と同時に大振動ってことかな。

↑ホーミング系の武器では味わえない機銃攻撃。なんとも野性的なんである

＊画面は開発中のものです

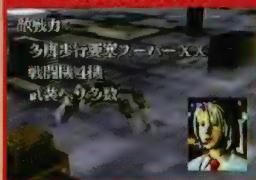
発売延期記念 その1

ゲームの流れをチェック。これで遊んだ気分になろう!!

とにかく発売が延びちゃったので、せめて、これで遊んだ気になってもらいたいものだな。

発売延期記念として、見ているだけで遊んだ気分になれるってなネタをいろいろと紹介しよう。まずはゲームの流れだ。作戦目的の説明（もちろんしゃべる）に始まり、得点計算に終わる。以下のようにルール違反しないように。これが“ソニアサ”道なんである。

1.作戦目的の紹介

2.敵戦力の分析

3.護衛機などを撃破

4.いよいよ敵ボス攻撃

5.敵ボス撃破

6.得点計算

※各ステージは、特定のステージではなく、様々なステージを含み、より豪華になっています。

やっぱり敵ボスとイキナリ戦いたい

ちなみにこのゲームには、俗にいうザコキャラというのは登場しない。どーも敵ボスって書き方をするから、ザコキャラがいるみたいだけど、あくまで実戦シミュレーターという感じなのだ。ならば、最初からボスを倒しにいってもいいような気もするんだけど…。

↑艦隊に守られている2ステージめのボス「ステルス戦艦リヴァイアサン」。回りの艦隊から倒さないと結構攻撃が多いっす

↑いきなりボスに攻撃出来るけど、やはりゲームの流れは守るべし。これは3ステージめのボス「航空要塞スプリガン」なんす

順序を守って戦おう とにかくボスは硬くてデカイ

ゆえに、護衛機を片付けて僚機といっしょに戦うのだ。

発売延期記念 その2

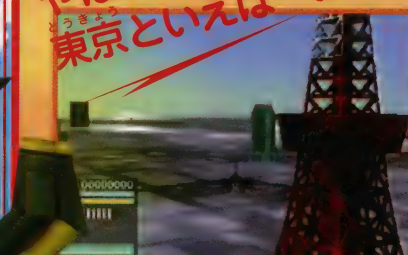
東京だよおっかさん!!

さらに続くで、遊んだ気分になれる「発売延期記念」シリーズ。今度は1ステージめの舞台である“東京”を空の上からお楽しみくださいまし。うぅ、はとバス乗りたい。

←東京ドームだな。当然攻撃も出来るぞ

←田村正和がいる国会議事堂なんである（笑）

←東京風景スケッチ。他にも東京駅などおなじみの風景が見られるぞ

やはり、東京といえば…。

↑それは、やっぱ東京タワーでしょ。うぅ、登ってみたい。もちろん破壊（崩壊シーンは52ページ参照）できる

発売延期記念 その3

破壊の美学を追求 ついでに建物も壊したい

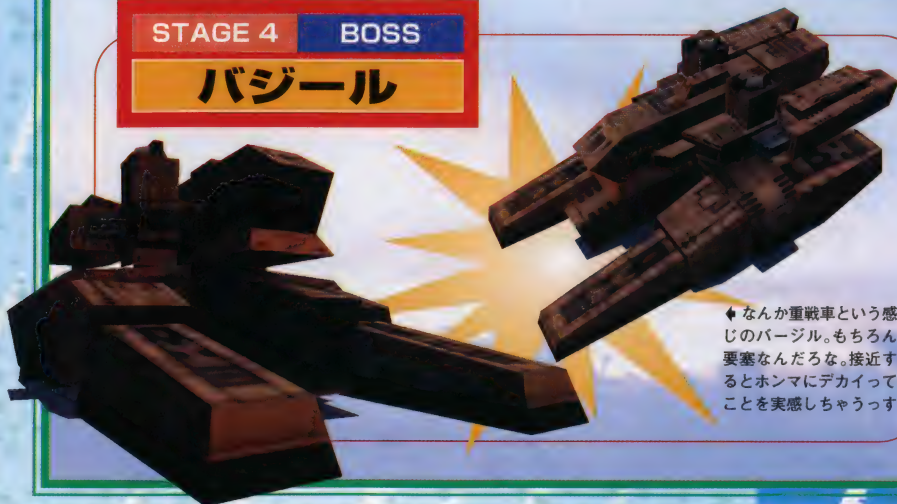
先月でも紹介したけど、1ステージめの作戦目的は「新宿都庁の防衛」なんすよね。というわけか、都庁以外の建物は全部敵に汚染されているという設定。つまり壊さなきゃいけないし、破壊すると得点にもなるのだ。もちろん敵の攻撃でも壊れることがあるんで、ここは僕らの手で先にドシドシ壊してあげよう。コイツはかなりクセになるぞ、ホンマ…。

➡他にも建造物を破壊できるステージがあるのかな?

出血大量サービス これが4ステージめのボスだ!!

先月もチラッとだけお見せした4ステージめにあたる「モンタナ峡谷」をさらに詳しく紹介してしまおう。まあ、作戦の目的としては荒野に発生したトルネードの調査。敵の戦力も分からないというステージだ。結果的には画面のように敵ボス「バジール」によってトルネードが発生させられていたわけだな。それじゃ、お約束通り"敵ボス攻撃"といこう。ところが、コイツがまた硬くて強い。(ピ~!)に当たった日にゃ、あっという間に(ピ~!)させられちゃうのだ。ここは基本通り、護衛の戦闘機から撃墜。仲間全員で戦いたいのだな。

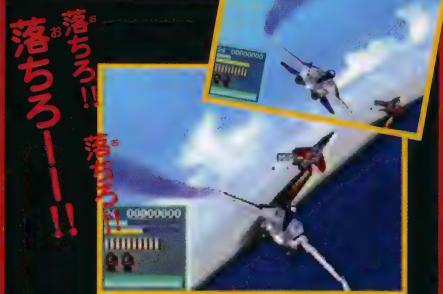
いわゆる急降下爆撃だ!!

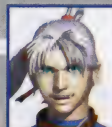
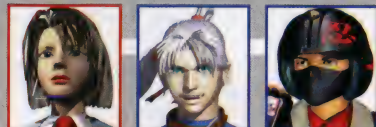
STAGE 4 BOSS
バジール

⬅なんか重戦車という感じのバージル。もちろん要塞なんだろうな。接近するとホンマにデカイってことを実感しちゃうっす

ドッグファイトは後ろが基本なのだ

ここでまたひとつおさらい。敵戦闘機と戦うときは、やはり後ろにつくのが基本なのだ。敵機は人工知能によって、こっちの攻撃をうまく避けたりするんだけど、そこはそれ。とにかく後ろを目指せ。

➡ここまで接近したら、当たると気分爽快の機銃攻撃なのだ

落ちろ!! 落ちろ—!! 落ちろ—!!

全国ソニアサ予備軍のみなさんへ…

パラダイム社が作っているというだけあって、シミュレーションゲームとしても完成の域に近づいてきた『アサルト』。残念ながら発売が延びてしまったのは、ゲーム性をより高めようとしてのこと。待てば楽しい日々は必ずやってくる!よね。それに、登場キャラにそれぞれ個性的な設定がなされていて、どのキャラでゲームを始めるかによって、遊び方や攻略法も変わるという凝りよう。その奥深さに気づくときっとハマる1本だよ、予備軍の諸君!!

ビデオシステムがおくる、本格派麻雀！

雀豪シミュレーション 麻雀道64™

●発売元	ビデオシステム
●発売日	97年7月下旬
●ジャンル	テーブル
●価格	6980円
●プレイ人数	1人

「これって格ゲー？」編集部でサンプルロムのプレイ中に、後ろからのぞきこんだ専属ゲーマーのアンドゥレアが訊ねた言葉。ちょうどデモ画面でキャラクターたちが映し出されていたところだった。確かに、キャラクター設定がしっかりしていて、格ゲーのキャラたちをほうふつとさせる。内容的にも、麻雀以外の戦略をかさねながら1000万Gを稼ぎ抜く「雀豪モード」や、真剣勝負の2人打ち麻雀など、勝負師として数々の対局を勝ち抜いていくそのサマは、武力抜きの「頭脳版・格ゲー」とでも呼ぶべきか。

↑「雀豪モード」では、この街にある数々の雀荘で勝負。ライバルの賞金稼ぎ情報もしっかりキャッチして、先に1000万Gを達成されないよう、雀荘を巡ろう

↑牌の見やすさはもちろん、和了時の演出もおみごと。牌がおごそかに倒れて、さらされていく。たいしたことないアガリでも、なんだか気持ちいい

お気に入りのキャラに、君の打ち筋を覚えこませよう

この麻雀のおもしろさは、各キャラの極端といっていいほどの個性と、愛憎乱れる相関関係にある。各キャラの個性を検討して対局相手を選べば、全然違った展開の麻雀が楽しめそうだ。例えば初心者キャラばかりを相手に対局すると、どこで何がおこるか分からない緊張感があるとかね。また、最初にあるキャラを選んでプレイすると、そのキャラが君の打ち筋を記憶、次にプレイするときには君自身のいわばコピーキャラとも対局できるようになるぞ。

↑キャラは全部で16人十雀荘にいる店員さんも対局相手に指定できる。このキャラ同士にいろんな因縁があったりするんだな…

↑相次ぐスキャンダルで仕事が減ってしまった女優。売れっ子歌手の二階堂麻里にやたらと敵対心を燃やす

↑探偵という職業柄か、するどい推理力と冷静な判断で麻雀を打つ、シブいオジサマ

元祖3Dサバイバルシューティング日本上陸!!

ついに『DOOM』がN64にやってきた!!

◆アメリカではすでに絶賛発売中の人気ソフトが日本版になって登場だ

3Dシューティングアドベンチャーの元祖ともいうべき『ドゥーム』が、ついにN64に初登場!! なめらかに動く3Dフィールドを進み、現れる敵をバッタバッタと倒していく痛快シューティングゲームなんだ。使える武器もショットガンやらプラズマライフルなどバリエーション豊か。で、メッチャハデ。こんなおもろいゲーム、アメリカンユーザーだけに独占させるなんてもったいないよね。今までのシリーズではないN64だけのオリジナル「ドゥーム」を夏休みには遊べるぞ。

目の前に出てくるヤツはすべて敵だ

◆誰であろうと関係ない。すべて撃ち倒せ

『ドゥーム64』のいーところは、画面内に出てくるヤツはすべて敵だってこと。味方の援護がないのは辛いかもしれないけど、とりあえず、出た瞬間に迷わずにバカバカ撃てる爽快感が味わえることだ。もちろん弾数には制限があるから、そう撃ちまくってはいられないけど、弾を探す楽しみもあるから、ハマっちゃうとやめられなくなる中毒性があるぞ。部屋を真っ暗にしてプレイすれば、より怖さも増すし、緊張感も増えるから気分も盛り上がってなおグーだ。

謎を解きあかしてステージをクリアだ

◆中にはこんな、おっかないモンスターも現れる。通常弾ではなかなか死にそうもないぞ。にしてもこんなヤツが出てきたら怖いって

『ドゥーム64』にはたくさんのステージが用意されていて、そのステージごとに異なる謎がある。この謎を解いていかないと先のステージには進めないゾ。

◆武器もステージのどこかにかくされているんだ

◆色々な謎を解きあかさないと先のステージには進めない

◆とにかくひたすら撃ちまくる。これが快感

トップギア・ラリー

Top Gear Rally

選択した車体に自分好みのペイントをすることができたり、振動パックに対応したり。かなりおとくなレースゲームだ!!

●発売元:	ケムコ
●発売日:	97年夏
●ジャンル:	レース
●価　格:	未定
●プレイ人数:	1〜2人

夏に向けて制作進行中!

天候や路面に合わせた操作性などの調整段階に入っている『トップギア・ラリー』。路面のデコボコなどをタイヤがとらえていく感覚などがしっかり作られているので、実車を運転する感覚に近いものができあがってきそうだ。ペイントショップ機能を始め、マシンのセッティングや天候のセッティングなどオプションの充実度がかなり高い。期待大だぞ!

▲日本語の文字なども打ち込めるようになるらしい。コレはもう「族車」をつくるしかないね

◆2人同時対戦も可能。さらにタイムアタックモードなど、いくつかのモードがあるのだ

◆マシンのセッティングもわずらわしくない程度に、細かくできるようだ

　＊画面は開発中のものです。

バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮）

64スポーツ　無敵のプロレスゲーム64参戦　定価16文

あまりの興奮に失神者続出か？ リングサイドの感動をN64で再現！

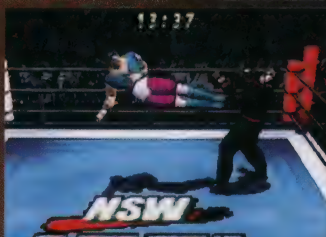
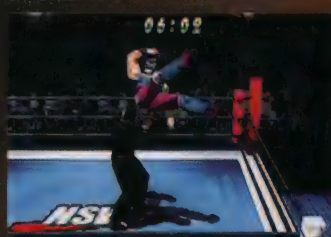
◆おおっと、巨体が高く高く持ち上がったぁ！ ここからマットにたたきつけるのか!!

ムタがとうとうNWO入りしてしまったりして、本物のプロレスの方でも目が離せない状況が続いているが、読者のみんなはもちろんこの「ウルトラバトルロイヤル」にも注目してるよね？ 今回は選手たちの持つ多彩なスタイルの一部を、編集部が入手した画面写真を使って紹介してしまうのだ！ それでは皆さんご一緒に1、2、3、ダーッ!!（古いか）。

◆四角いジャングルに嵐は吹き荒れるのか!?

●発売元：	アスミック
●発売日：	1997年秋予定
●ジャンル：	スポーツ（プロレス）
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1～4人

鳥人たちが繰り出す空中殺法！ リングに吹き荒れるメキシコの風！ これがルチャ・リブレだ!!

◆黒ずくめのレスラーは、どこかの社長さんによく似ているような気がする。気のせいかも

◆おなじみドロップキック

◆華麗な空中戦だぁ！

◆場外の敵に向かって飛ぶ！ 良い子は絶対にマネしないように！

自分のスタイルを追求しよう！

このゲームには64人+αという、すっごい数の選手が用意されている。しかも、それぞれに「この選手はシューティング系」「この選手はルチャ・リブレ系」といった個性があって、その個性に応じた技と動きが設定されているのだ。バラエティにとんだ選手たちの中から、まずは空中戦を得意とするルチャ系選手の華麗な技をたっぷりとごらんいただこう。

◆コーナーからのフランケンシュタイナー！ 男にこの技をかけられるのはヤだな、俺

◆この技はライダーキック？ するとやはりこの人は…（ごめんなさい。これ以上は追求しません）

これこそ正当派！ 豪快な投げ・つかみ系技！

白いマットが血で染まる！

比較的軽量級の選手が素早く華麗な動きを見せてくれるルチャもいいが、やはり力と力がぶつかりあうという昔ながらのスタイルにも捨てがたい魅力がある。

そうしたスタイルの楽しみを一番よく伝えてくれるのは、やはりDDTやスープレックスといった投げ系の技だろう。このゲームでは、そういった投げ系の技や、そこに至るまでの試合の駆け引きといった部分までリアルに再現している。それでは、大技が決まる瞬間の貴重な写真をみながら今回はお別れしよう。それではまた！

◆ちなみにこのゲーム、大技をきめたりすると視点が切り替わるのだ

◆上からの視点だが、どちらが技をくらったのか、わかりずらいよね。この写真だけだと

64大相撲

●発売元：ボトムアップ
●発売日：97年秋
●ジャンル：スポーツ（相撲）
●価　格：未定　●プレイ人数：1〜4人

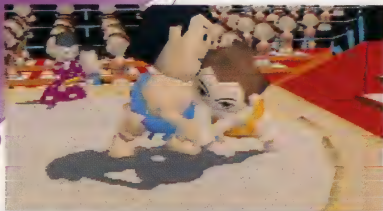
『64大相撲』の新着画面が到着だ。前回までとは、ガラッと変わったゲーム画面になっているぞ。前回までのかわいいキャラの関取が、リアルで力強くなっていたり、土俵の作り込みがあったりと、かなり開発のピッチが上がってきたようだ。64への土俵入りを前にもっと『64大相撲』をお知らせしよう。

両者みあって待ったなし！熱戦のはじまりだ！

キャラの関取がリアルで力強く

今回の新着画面でまず目を引いたことは、力士たちの体型がガラッと変わったこと。前回までのポリゴンでぷくぷくしていたかわいいキャラが、今回の画面ではぴしっと鍛えあげられた力士になっている。腕や足の筋肉のもりあがりまでが作られて、きつい練習に耐えた力士といった感じだ。なかなかリアルだぞ。

投げの打ち合いもスムーズに

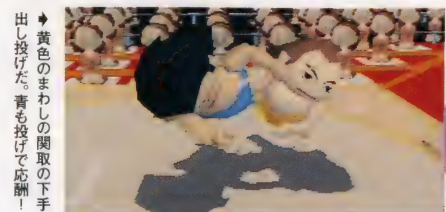
取り組み最中の画面もいっぱい見せちゃおう。力士の一人ひとりの体型や表情もそれぞれ個性的につくられて、組み合った時の体の動きは本格的だ。土俵際のつっぱりあいや、技の掛け合いのシーンなんかは、なかなかのつくり。投げの打ち合いで勝負が決まる。そんな手に汗にぎる対戦ゲームになりそうだ。

ぶっとんだかわり土俵もあるぞ

今回でてきた土俵はひとつだけど、最終的には全部で8種類の土俵ができる。大相撲モードで使える両国、大阪、名古屋、福岡国際センターの4つと、対戦モードのみで使える月面、南極、草原、砂漠の計8つ。いったい月面の土俵ってどんなものなのか、南極でも裸で相撲を取るのか？考えると眠れなくなっちゃうかもね。

◆二の腕の力こぶまで見えるかな

◆上手をひいて押し込む青いまわしの関取！

◆今回は満員御礼が下がる国技館の土俵のみを公開

◆土俵際でつっぱりあい。張り手で押しに対抗するぞ

◆黄色のまわしの関取の下手出し投げだ。青も投げで応酬！

◆月面の土俵でも観客たちはいるのかな？もしかして宇宙人だったりして？

Game Fan Booksシリーズ

最新刊

魔法少女プリティーサミー PART1 PART2 完全攻略ガイド

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-789-1 C0076

お待たせしました！全てのサミーファンのために、パート1・パート2をまとめて大公開!! キャラクター紹介やゲーム解説はもちろん、ゲーム中の全セリフも見られる完全攻略ガイド。ゲーム画面や原画などのビジュアル満載で、見ているだけでも楽しくなっちゃう必携アイテム。

Play Station

最新刊

優駿 クラシックロード 活用ガイド

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体1200円(税別)
ISBN4-89563-787-5 C0076

このゲームの面白さを全て引き出すためのパーフェクト・マニュアル。有効なニックス・インブリードを含めた配合のテクニックをはじめ、競馬理論から裏ワザまで詳細に解説。また全繁殖馬の年度別パラメータを全て掲載など、ゲームに役立つデータも豊富に収録。実践重視の本格解説本。

SEGA SATURN

最新刊

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～ ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-786-7 C0076

「あの町を独占」するためのコンビニ経営バイブル登場！新米オーナーのための基礎知識から実践的な経営ノウハウ、キャラクター商品などの各種データも完全収録。オススメの内装ベストレイアウトも掲載し、この本でセンスと戦略的駆け引きのテクを磨きコンビニの経営学を極めよ!!

Play Station　SEGA SATURN

最新刊

天地無用! 連鎖必要 公式ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-788-3 C0076

全キャラのイベントを完全チェック！話題のあのキャラを含む全キャラの出演ポーズやセリフ、攻略法も完全収録。隠れキャラ出現方法、おまけモード出現方法、開発スタッフインタビューにエンディングカラオケ歌詞カードまで掲載して、これが天地ファン必携の公式ガイドブックだ！

SEGA SATURN

近日発売予定

ステークスウィナー2 ～最強馬伝説～ 公式ガイドブック
毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-793-X C0076
●ここだけの必勝法や裏技、豊富な馬データをすべて網羅。遊び尽くすための一冊。

あすか120%エクセレント ガイドブック(仮)
毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-790-5 C0076
●さらに充実したアドベンチャーモードを中心に、ビジュアル満載でファンにおくる。

MARICA ～マリカ・真実の世界～ ガイドブック(仮)
毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体951円(税別) ISBN4-89563-791-3 C0076
●独特の世界観を、初心者にもわかりやすいマップやストーリー案内で解説。

メタルエンジェル3 ガイドブック(仮)
毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体951円(税別) ISBN4-89563-794-8 C0076
●ユーザーの好みに合わせた育成法のフローチャート、キャラの魅力を大公開。

初恋ばれんたいん ガイドブック(仮)
毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体951円(税別) ISBN4-89563-795-6 C0076
●まるで写真集のような、グラフィック中心の美麗な構成でファンを魅了します。

MYCOM 株式会社 毎日コミュニケーションズ 出版事業部
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル【商品内容のお問い合わせ】TEL.03(3230)3758

●お求めは全国の書店・ゲームショップ等にてどうぞ。

お便り天国64

N64も発売1周年。でも特にイベントもなけりゃ、64ドリーム自体もなんもなし。なんつーか、せちがらい世の中ですな。

おはがきストリート

イラストdeリゾートを「しんえいたい」に、「ゲームの64」の担当まで、ケイ少佐に奪われたマッシーさんの今の生き甲斐はなんなんですか？
（静岡県／前原和照）

編集部のすみでこっそりとポケモンと遊ぶことです……。

突然ですがケイ少佐にホレてしまいました(笑)マッシーさん、ケイ少佐のプロフィールをよかったら教えて下さい
（福岡県／くらざわかずる）

おいおい!! なんかここもケイ少佐に奪われそうな雰囲気だなぁ。まーとりあえず、くらざわの要望通りプロフィールを聞いてみました。ケイ少佐：25歳、男、東京都出身の編集兼ライター。軍服を愛用し、ミリタリーマニア。得意なゲームジャンルはシミュレーション。苦手はスポーツ。さらに、編集部の女性陣にケイ少佐の印象を聞いてみると、ふくもちは「さわやかな世渡り上手」チヅリャンは「エーカッコシー」とのこと。うーむ、結構ストレート……。

64編集室の皆様、初めまして。福室亜希子と申す者です。私、N64のゲームの大ファンですので「64クイーン」として天下に号令をかけます。駆け出しですが、今後ともどうかよろしくです
（埼玉県／福室亜希子）

うむ、よろしく頼む。天下に号令かけるってのがいいやね。どうするのか楽しみだけど今後の活動状況も随時、報告してくれ。

ちょっと聞いてください！私は自転車で高校に通っているのですが、その帰り道に突然、ファミコンショップができたんです……。金もないのにプレイコーナーで64やりまくってます。あーもうそんな罪作りなんもんつくるな（岡山県／玲亜）

マッシーの帰り道には深夜1時までやってるゲームショップ、9時までやってるおもちゃ屋が、あり、必然的に立ち寄ります。で、ゲームとおもちゃが毎日のように増えていきます……。

1度採用されると、2度目からは採用率が低くなるって本当ですか？（埼玉県／キノコボク）

そうだねぇ、できるだけ多くの読者のおハガキを載せたいのでそうなるのかも。にしてもキノコボクくんの毎月送ってくれるハガキの多さはダントツだけど……。

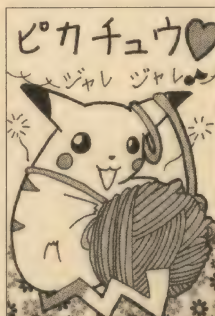
64ドリーム編集部のみなさん初めまして、いつも24日の発売（僕の住んでいるところは3日遅れ）を楽しみにしています。（中略）同封したカセットは地元ラジオのダブルバスターズという番組の「ギャグBOX」というコーナーを僕なりにまとめたやつです。そのカセットを聞いて笑いすぎて誤植が多くなっても責任は持ちません
（福岡県／蓑原真彦）

というわけで聞かせてもらいました、けっこー笑っちゃいました。なので、この本の誤植が多かったら蓑原くんのせいです。なんちって…

●イラスト大放出!!

最近少ししかイラストを紹介していなかったので、しばらくぶりにどどーんと紹介しちゃいます。「しんえいたい」に負けず、モノクロイラストも送ってね。あと、ペンネーム希望の人も、本名をちゃんと書いておいてね。

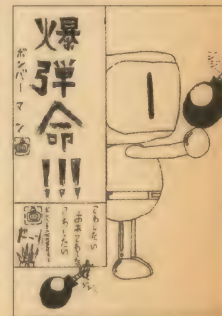
⬆（兵庫県／INATU）秋の『ポケモン2』が楽しみだよね。64版は来年の春だ

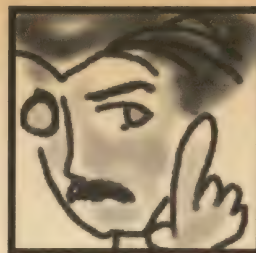
⬆（群馬県／かばゆ）マザーの世界観はいいよね。3だとどうなるのかなぁ

⬆（奈良県／山村彩世理）マッシーは、ピカチュウグッズだけでかなり散財しました

⬆（奈良県／B.T.H）ドラキュラも楽しみなソフトのひとつ。今度の伯爵はすごそう

⬆（岡山県／あさひ）N64版でもサスケは使いやすいキャラでした。声もグー

⬆（千葉県／深徳宇月）ときめき64版は発売されるのか？けっこー可能性大と見た!!

⬆（愛知県／NES）NESくんのイラストの構図は、いつも他人とは違うよね

（石川県／喜多啓太）なんつーか、いい味出しているボンバーマンだよね

★ドクトル・カネイシの★ゲームのドツボ

←ドクトル・カネイシ。「クーロンズゲート」でひさびさにアドベンチャー魂に火がつき、探索の日々

今月の議題 ゲームは売れればそれでいーのか?

ういっす、カネイシじゃ。デス仙人とキャラがかぶっているという投書があった。そろそろワシも潮時かのう。それはさておき、今回はちょいとカタめじゃ。まずは、好きなロープレを思い浮かべてくれ。ドラクエ、FF、メガテン、マザーくらいはすぐに思いつくな。で、問題はその次じゃ。その次のタイトルを言ってみて、友達と同じタイトルになる確率は極めて低いと思う。これが、シューティング、アクションでも同様の結果になると思う。ゲームはおよそ3000本以上発売されているというのに、同じタイトルしか浮かばないつーのはどーいうことじゃ？これが音楽ＣＤだったらどうじゃ。10曲、好きな曲をあげて、まず他人と同じになることはないじゃろう。それはなぜか？

ゲームが商売として成り立ち始めたことに要因はある。いわゆるバブルじゃな。ゲームが売れると判断した大人が、「ドラクエみたいの、作れや」という安易な発想と、金にモノを言わせて、音楽やアニメ、声優をつぎ込むことで差別化を図り、「ここがドラクエとは違うから」というウリで作っていた時期があった。なぜ、ドラクエがFFが売れたかをわからずにじゃ。有名タイトルの売れ筋の理由は、ユーザーサイドにたった遊び安さと親切なシステム、わかりやすい物語にあると思う。それを、考えずに「壮大なストーリー、複雑な世界観や豪華な音楽」をウリにしてしまった。言わせてもらえばそれは「作っている側にしかわからない世界観と制作者の自己満足」でしかないと思う。だから、そうやって作られたものがドラクエ、FFとの間違い探しを見つけるようなものになってしまっている。ファミコン、PCエンジン、メガドライブ時代（我々はスーファミ前と呼ぶ）には、そんなソフトはなかった。アクがあって、ちょっと商売にならないんちゃうの？というソフトも数多くあった。その時代を懐古するわけではないし、ゲームソフトも商品である以上、きちんと資本を回収しないといけないことはわかる。ただ、メーカーに考えて欲しいのは、ゲームは商品である前にユーザーの夢でもあるということじゃ。ゲームはただの暇つぶしでもないし、そのゲームによって将来に大きく影響を受ける子どもたちもいる。ゲームがきっかけで友達が増えることもある。今や、ゲームだけが世界共通の言語になりえるとも思っている。21世紀はさらにそうなる。

ふう、なんか言いたいことを言って疲れたのう。しばらく休ませてもらうわい。

業界のオキテ

REGURATION OF GAME FREEK

●64DDが発売されると、こぞって、ソニー、セガからニューマシンが発売されそうなオキテ
（東京都／セガマニア）

●ポケモンを151匹集めるのに夢中になって、ゲーム本来の目的を忘れてしまうオキテ（東京都／阿部）

●信じられないようなドリテクを発見したときに限ってだれも見ていないオキテ（神奈川県／ボブ）

●親に64ドリームを買ってきてと頼むと、必ずといっていいほどファミマガを買ってきてしまうオキテ。それも先月号（大阪府／タンゴ）

●いまだに64が買えずに、親に買ってくれ～とねだると、「じゃあ新しいお父さんでもさがしてきなさい」と言う母親（神奈川県／新パパ求む）

●ゲームキオスクのことをＪＲの駅にあるキオスクがゲーム化されると勘違いしている兄、また、キオスク自体がゲームチックな外装になると信じている弟
（東京都／その兄弟のオレって）

ゲーム雑誌広辞苑

Game Freeks Voice

GAME FREEKS VOICE

●「～ならでは」ゲームソフトの紹介でよく用いられる言葉。64なら「この迫力は64ならでは」サターンなら「このビジュアルはサターンならでは」など。あまり特徴のないソフトを紹介するのによく使われていたりする（編集部：語源観察=チヅリャン）

●「ニセユーザー」自分はそのゲームをクリアしていないのに、さもクリアしたかのように「あ～あ～あれ大変だったよね」などとあいまいな発言をするやつのこと。語例「鈴本ったら、マリオ64のエンディングにワリオがでたよっていったら、うん、俺も１回は見た。っていうんだよ。ニセユーザーくせえよーなぁ」
（東京都／藤原）

●「力押し」避けることを知らず、ダメージをガンガンくらいながらも前に進んで、無理矢理クリアしていくこと（神奈川県／伊藤ヨッシー）

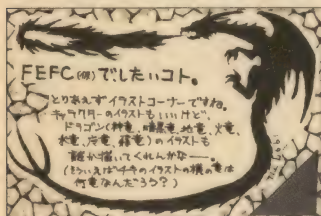
●「使い古し」ザ・ベストといかにも安く売るが、所詮売れ残りソフトの２次使用（東京都／ゼルダ）

最近はこのファンクラブあてのハガキが一番多いんだ。みんな、それぞれの考えを持っていてこだわりがすんごい出ているぞ。がんばってページ増大を狙おう

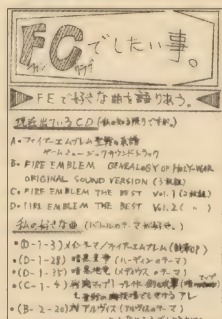
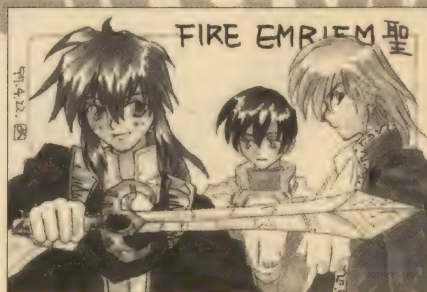
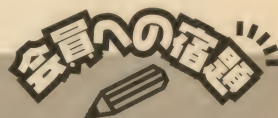
GAME SOFT FAN CLUB

ファイヤーエムブレムFC

やはりダントツぶっちぎりの1位は、FEファンクラブ。今回目立ったのは、イラストではなくて、ファンクラブをこーやってやっていきたい！という具体的な内容案が多かったことだ。やっぱ、みんなそれぞれに思い入れが深いっちゅうわけやね。それとお詫び。スーファミ版最新作の紹介ができそうって先月書いたんだけど、ゴメン。発売がちょいのびそーなんですわ。ゲームキオスクが秋になっているので、それぐらいまでのびる感じだ。まーそのころには64版も発表できるかな？

■こんなことをしたいよう〜

⬆（静岡県／ティル）ということで、竜のイラスト描ける人、よろしく頼む

まずは静岡県のティルから、山のように意見ハガキが寄せられた。こだわりが十分にでてるぞ。ハガキで紹介している他にも関連本の紹介など丁寧な解説をしてくれていた。

次に多いのは、会報を作れないか？という意見。まだまだ、やりたいことを受け付けるので、ハガキで意見を送ってくれ。

⬅（静岡県／ティル）4枚のCDが発売中とのこと。みんなはどの曲が好き？ ティルはこの他にもいろんな議題をハガキに書いて送ってくれた。サンクス。

⬆（東京都／MELTE）あれ、今見たら「しんえいたい」行き……。ゴメン。今回はコチラで……カンベンしてね。ちゃんとケインニッヒ将軍には伝えておきます

■まずはおハガキ

というわけで、来月もみんなからのおハガキ紹介をやっていきます。ので、よろしく。ファンクラブをどーしたいかというハガキも求む

■あとは正式運営だ

それとファンクラブの正式名とマーク、部隊別編成なんかは、その次くらいに投票形式にしようと思っているので、しばし待たれよ。

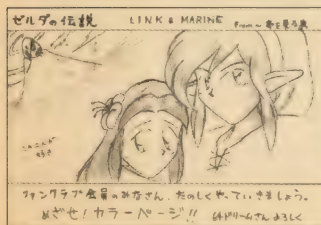
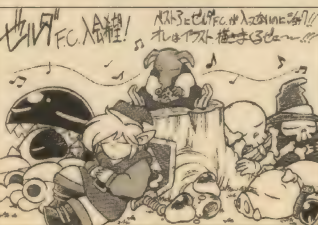
⬅（群馬県／かばゆ）いっぱい応募サンクス。今月はコレつかいました

⬅（愛知県／ユウ）スーファミ版最新作が出たら、攻略情報交換したい

⬅（滋賀県／杉本ユキヒロ）毎度。ベストカップル投票はやりたいですな

ゼルダFC

ついにゼルダが2位に浮上。おそらく一番発売が早いソフトなので、今後もヒートアップな予感。まだハガキを書いていないゼルダファンよ、ぜひファンクラブを発足させよう！

⬅（岡山県／まあめいど）毎度。確かにGB版はいいやね。エンディングも絵いいし。スーパーゲームボーイでプレイすると、画面の端の絵もいいよん

⬆（長崎県／ジョゼットの父）そう、目指すはカラーページ。今後もハガキ頼む

⬆（大阪府／中植茂久）キミが来てくれて心強い！ 2枚目のイラストは今日届いたぞ

ルイージFC

しぶとく3位をキープ。みんなはルイージに何を望むのか？ 近々、あのイラストレーターも熱いメッセージを投稿してくれるとのことだ。みんなも負けずにハガキくれ

⬅（岡山県／玲亜）マリオRPG2には、どんな役でもいーから出して欲しいよね。1では取り説だけだったもんなぁ。寂しすぎるし…。任天堂さん頼む

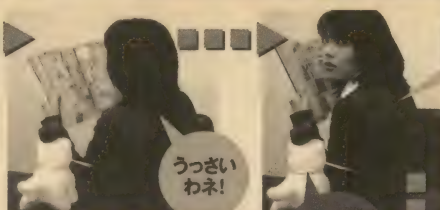
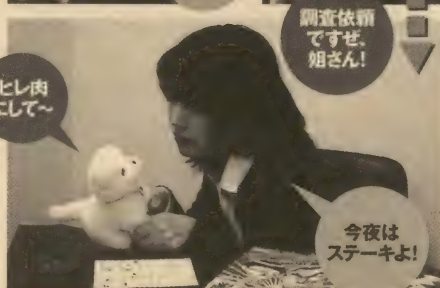
ゲームソフトファンクラブって何だ？

■まだまだおハガキ受け付け中

キミの応援したいゲームがあったら、ハガキに参加希望を書いて、イラストや意見などを送ってくれ。あて先は66ページを見てね。

1. ファイアーエムブレムFC
2. ゼルダの伝説FC
3. ルイージFC
4. ポケモンFC
5. ジョゼットFC

ありがたや〜!読者からついに調査依頼が…

ぷっ〜

ふくもち

お馴染みロクヨン編集部員♪

助手のヤマガタ

ふくもちの助手。お人(イヌ)よし

指令その3 『The 64 DREAM』ができるまでを調査せよ!!

石川県松任市の喜多くんからの調査依頼なのネ。オッケイ!

LET'S調査!! えんやこら、本が完成するまでの道のりを追ってみよう!!

企画会議だ! — 編集部全員で前号の反省や次号の企画、目玉をあーだこーだ考える会議ね

▼

取材・撮影 — インタビューとかメーカーさんを訪ねるのに忙しいのだ! 攻略もガンバル

▼

入稿ゾーン — 原稿を書きあげ、デザイン事務所に渡す。終電帰りもぼちぼちスタート…

▼

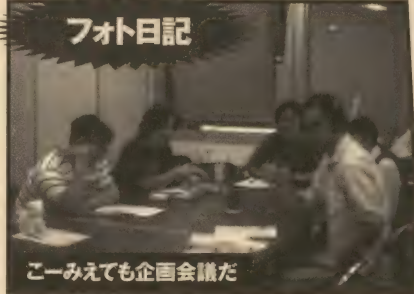
校正(チェック) — デザイン事務所から初稿アップ! 赤入れしてひたすら戻す日々。徹夜組も出現

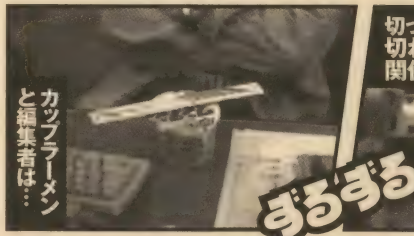
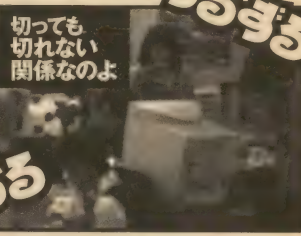
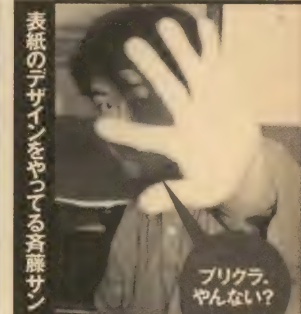
▼

色校 — 大日本印刷から最終の色校（カラー原稿）がアップ。編集部はへろへろ状態

▼

64ドリーム、遂に完成!

フォト日記

こーみえても企画会議だ

ノリノリだ

カップラーメンと編集者は…

大日本印刷の岡部サン

表紙のデザインをやってる斉藤サン

編集部に寝泊まりのタム。ブーイングの嵐

つーわけで、また来月ね

調査を終えて、検証結果

山あり谷あり徹夜あり。険しい道のりだ

ふくもち探偵事務所では、みんなが調査して欲しいことを無料で募集!! 宛先は〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部 ふくもちに依頼係までネ

関西フォックス〜なにわ遊撃隊出撃〜

●フォックスなにわ隊本領発揮●

⬆ほとんど犬にしか見えないフォックスの苦悩を描いた意欲的なイラスト（？）やな。確かにフォックスも助けてもらいときもあるやろな。しかし、なぜにちゃんと読み仮名がふってあるのだ（北海道／緒方玲）

第2回 いよいよ始まるお笑い特訓の巻

毎度おなじみの関西シリーズ第3弾は、早くも絶好調。ただ「関西ブラスト株式会社」がトンデモなかったというウワサもあるんだけど、まずは安泰。ところが、フォックスたちはアドリブが全く出来ない。だから、ギャグもまだまだ。というんで、フォックスの旧友ビルの経営するバーで、なにわ隊による、フォックスたちのお笑い大特訓が始まったんである。

■■■

タムタム：さぁさぁ、まずは乾杯といきましょか、おっちゃん。
わたる：そうやな、ところで、スリッピーは未成年やから、お酒ダメなんやったっけ？
スリッピー：大丈夫　大丈夫！
タムタム：おっ、調子ええやんけぇ、けろけろスリッピー。
スリッピー：ありがとうケロー！
タムタム：まま、ほんぢゃ乾杯。
全員：かんぱーーーい!!
わたる：そや、フォックスさんに愛知県の小田愛ちゃん（12歳）から手紙来てたで。えーっと「フォックスさん、大好きです」と伝えて下さいやて。なんでもプレイ中に見とれて失敗するんやと。
フォックス：ーー（ポッ）ーー
ファルコ：なんだよ、フォックス。顔が赤くなってるじゃないか。
タムタム：なんやキャットには弱いくせに、他人の女のことになると強いな、ファルコ。
わたる：まぁまぁ、なんか飲んで落ちつけ、フォックス。
フォックス：じゃ、ビル。水割りおかわりお願いするよ。
ペッピー：では、ランドーマスター、ワシもおかわりを頼む。
タムタム：おお、冴えてるな。ペッピー。まぁまぁ、オモロイで。
フォックス：なるほど、ビル＝マスターにひっかけてるわけですね。
わたる：おい、そのくらいのこと、すぐに気がつかなアカンやん。
ビル：へい、串焼き盛り合わせとピーマンの肉詰めお待ち。
ファルコ：さっきから料理が出てくるスピードが早いな。
ビル：ウチは全部電子レンジで温めるだけでやんすからね。
タムタム：おぉ、まさにオールレンジモードというわけやな（笑）。

⬅むむむ、左はしにペッピーがちょっとだけ出ているのがミソなんだな。しかし、風呂オケに「ケロリン」と書いてあるとは、なんとマニアッー!!こりゃケロリンからも広告料欲しいぞ。（埼玉県／むむむ）

おハガキ募集

てなわけで、この「関西フォックス」では、みんなからイラストや4コマを募集中。『スターフォックス64』に関する小ネタでもいいんで、いろいろと送ってもらいたいのだ。4コマのときは吹き出しのセリフが大きいほうがいいんで、よろしくね。

宛先　〒102東京都千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「関西フォックス」係まで

わたる

ときどき金融業も営む宝塚出身の副編集長。宝塚にいたからといって、オスカルじゃない。

タムタム

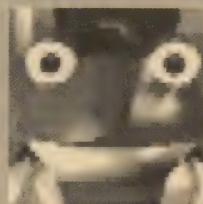
今度は犬に指をかまれるという災難に恵まれ、季節遅れの厄年に苦しむ大阪在住のライター。

フォックス

あいかわらずアドリブのきかないカタブツなやとわれ遊撃隊リーダー。女の子が苦手？

ペッピー

その髪型はペッピー・ヘア（笑）と呼ばれ、コギャルに人気を得るのもそう遠くある。

スリッピー

ときに本気でカエルジャンプをしてしまうお茶目でドジな少年。ホントに目がでかい。

ファルコ

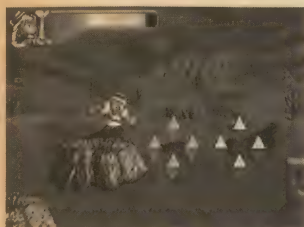
ツっぱっているわりには、実はテレ屋さん。キャットとの過去が明らかになる日も近い。

実験くん64

「何だきみたちは!!」「もっと研究しろ」「マジメにやれ」「10円くれ」などと多数の意見をいただきました。そこで今回の実験くんはゲームです。

実験くんよ!原点にもどれ!!ゲーム実験～

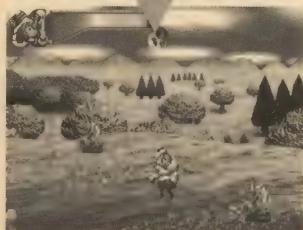
実験1 ぶん投げチャンピオンは誰?

●テーマゲーム●ゆけゆけトラブルメーカーズ

⬆6/27発売予定の『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』。ロボット主人公のマリナを操作して、敵などをつかんで投げて進んでいく痛快アクションゲームだ

今回はマリナの「ぶん投げる」というアクションにこだわって実験してみた。マリナを推定140cmとして、投げたネンドロがどれくらい「ぶん投げ」られているかを測定。一番距離の出るネンドロを探してみた。参考としてスーファミ『ゼルダの伝説』でリンクがニワトリを投げた距離も算出。PSの『ワイルドアームス』のニワトリ投げは対象とはしなかった。

マリナ➡ネンドロ

推定距離3.5m

マリナ➡ネンタマ

推定距離3m

マリナ➡ネンじい

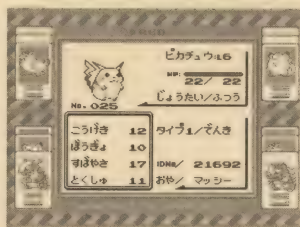
推定距離画面外

参考 リンク➡ニワトリ

推定距離6m

結果 軽いヤツほどぶん投げると飛んでいく。ふってふって上に向かって投げてみよう。容赦なしのマリナさんに拍手。

実験2 ピカチュウ獲得時間を出せ

●テーマゲーム●ポケットモンスター赤

⬆ピカチュウだけを狙う実験だ

ポケモンの人気者ピカチュウを、どれくらい短時間でゲットできるかを測定してみた。4回ともにオープニングからの算出タイムで、ソフトは『ポケモン赤』を使用。いずれも、ヒトカゲで弱らせてからのLv3のピカチュウをゲットする時間を実験した。

1回目	2回目
トキワの森：25分32秒	トキワの森：24分32秒

3回目	4回目
トキワの森：24分30秒	トキワの森：26分22秒

結果 意外に簡単にゲット。ピカチュウ部隊をそろえよう

実験3 ハンディ釣りゲームで何匹釣れるか

●テーマゲーム●Bass Fishin'

⬆1時間でこれだけ当たるのはうれしい

ちまたでウワサのハンディ釣りゲームを使って、曇りの日、レイク1、ルアー6で1時間、釣り糸をたらしてみた。当たりはのべ、28回。釣れたのは24匹、内10ポンド以上は3匹という結果になり、2.14分に1回あたりがきたことになる。

結果 バス釣りNO.1より当たりよし。ただ人目が気になる。

ちまたの実験レポート

読者からの実験レポートも紹介しよう。まずは千葉県の松から「猫がリセットボタンを押す確率」の実験結果が寄せられた。結果は1/42とのこと。ただその1回も無理矢理押させたとのことで、あまり正しい数値とは言えない。また神奈川県の西条からは「バカな実験はやめて、正しい編集員に戻って下さい」という懇願も提出された

工作大王

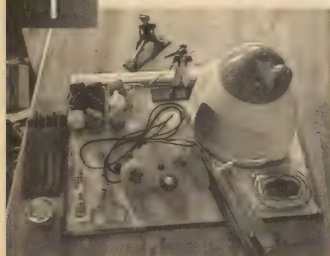
今回はパッド改造講座の第１弾。大がかりな改造をせずに色の塗り替えと、簡単なジョイントでパッドの新しい利用法を考えてみた。ぜひトライしてもらいたい。

さぁ君も、ハンドメイドでゲームライフを楽しくしよう〜!!

●今月の工作
夏祭りトロピカルパッド

夏のくそ暑い時に「あーカキ氷くいてぇ〜」と思うときもあるだろう。そこで、ゲームをやりながらカキ氷を作れる一石二鳥のパッドを用意した。名付けて夏祭りトロピカルパッドだ。これでこの夏はバッチリだぜ。

用意する物 コントローラー／プラ板／カキ氷機械／接着剤／水性塗料など

1 材料をそろえる

⬅まずは材料調達。カキ氷機は、デパートなどで売っている。1400円くらいだ。後は適当に

2 パッドを加工しよう

色を塗ります

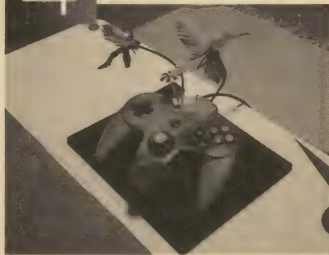
プラモ用の水性塗料で色を塗ろう。うすめ液でにじませると海の質感がでるぞ

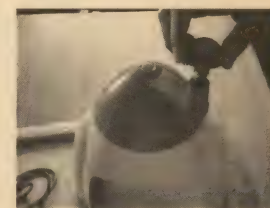
小物も作ろう

⬆次にトロピカルな気分の小物をプラ版で作成。なけりゃ紙でもいいぞ。パラソルなどを作ろう

3 デコレーションしよう

⬅今度は紙でヤシの木を。おすしについてる緑のでもいいね

4 パッド完成!

これでパッドは完成。カラーでお見せできないのが残念なくらい、いい感じ

5 かき氷機をちょいと改造

⬅市販のカキ氷機の取っ手部分をはずす。ここにパッドを差し込むようにするのだ。おとーさんに頼んではずしてもらおう。後でまたくっつけられるからね

6 ジョイントを作る

⬅厚紙でパッドとカキ氷機を連結するジョイントを作る。ガムテープで補強しておけば大丈夫だ

7 合体!

⬅こーやって回していればカキ氷が完成しまっせ

■次回は…
パッド改造その2 スチームパンクなロックパッド

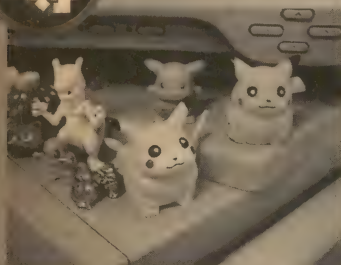
注　意

上記の改造以外での改造をして、部品が壊れた場合は、いっさいの責任をもちません。小さいお子さんはご両親と一緒に遊んでみてね。

モデル制作：藤原光信／日暮恭弘／真下明

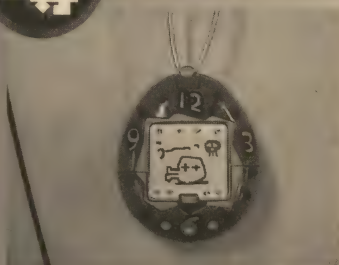
とにもかくにもこの世はウワサ。ウワサなしには生きられないボーイもガールも、まずは検証してみるべし。自分だけのウワサもときには全国区のウワサになっているかもしれないのだ。

あなたのマチに流れているキミョウなウワサを大検証!

噂 ピカチュウは品切れらしい

⬆編集部マッシーの机の上のピカチュウファミリー。この他にもコロコロなどで当てた金ピカチュウもいるらしい。

ゲームもアニメも大人気の『ポケモン』。中でも愛らしいキャラで人気のピカチュウの関連グッズが軒並み売り切れ状態にあるらしい。お菓子のオマケやガチャガチャにいたるまで、黄色いピカチュウの姿が全国から消えている。編集部マッシーに問い合わせたところ、「アニメが始まる前からグッズはゲットしてたけど、トミーのカプセル入りのヤツは今、どこにもないっすね」とのこと。

マジ

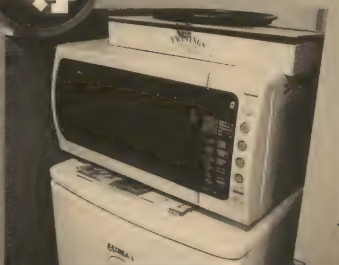
噂 たまごっちは秋葉原で1万5千円で売られている

⬆とにかく、どこに入っても入手不可能なのは当たり前。編集部ではふくもちが所有。ちなみにこれはお菓子ケース

社会現象となり、64ドリーム誌ではターゲットが違うからと掲載をバンダイに断られた「たまごっち」が秋葉原で1万5千円で売られているとの情報を受けた。早速、秋葉原にいくと、ゲームショップの立ち並ぶ路上に、いかにもというようなおにーさん、おねーさんが「たまごっち」を販売していた。値段は1万5千円……。しかし2日後には1万。1週間後には8千円に値下がりしていた……。

噂 ゴエモンには主題歌が入るらしい

⬆前回のサンプルでは、開発者が歌っていて、やや調子っぱずれなとこが味があったのだが、やはりプロが歌うと良いぞ

8月7日に発売の決まった『がんばれゴエモン』だが、ロムカセットにも関わらず、主題歌が入るとの情報を入手。早速サンプルロムをセットしてみると、「がんばれ、がんばれ、明日にむかってぇ～」とパワフルな歌声が聞こえてきた。そう、歌い手はあの『ドラゴンボールZ』の影山ヒロノブだったのだ。こりゃ驚き。しかも『ゴエモン』にはまだ他の曲が存在するとのこと。詳しくは次号だ。

噂 編集部のレンジは鬼律(グイリー)らしい

⬆一見、普通の電子レンジだが、あたためすぎるという特殊能力を持つ。編集部員のランチが被害にあっている

編集部のランチの友、電子レンジが、どうも鬼律らしい。鬼律とは、モノが魂を持つPS『クーロンズゲート』での物の怪のことだが、このレンジが、いつも、適温以上にあたためすぎてしまうという怪現象が起きている。編集部員の中ではカレーがふきこぼれたり、容器が溶けかかったりと、恐怖におののく日々が続いている。やはり風水の見立てをちゃんと行うべきなのか? 風水師求む!!

各コーナーへの締め切りは毎月末。来月9月号なら6月30日必着で頼む。できれば9月号宛と明記してくれるとうれしいな。というわけでハガキ求む

●おハガキのあて先の住所はコチラ!!●

お便り天国への新あて先はコチラ ▶ 〒102東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係9月号あてまで

ゆけゆけ!!
トラブルメーカーズ
完全マップ付き
これで攻略は完璧
●発売元：エニックス
●発売日：97年6月27日
●価　格：8900円
●容　量：64M
●ジャンル：アクション
●プレイ人数：1人
●コントローラパック：非対応

Aボタン

ジャンプ

足場のあるところでAボタンをおすとジャンプ

スライディング

足場のあるところで十字キー下でAボタン

スライディングジャンプ

スライディング中にAボタン。かなりの飛距離がかせげる

Bボタン

つかむ

アイテムや敵キャラは押すだけ。敵のレーザー攻撃などをつかむには十字キーをいれてBボタン

とびうつり

ねんたまなどにつかまった状態で、十字キーで方向を定めてBボタン

取り出す

ねんつぼやネンバコの上にのり、十字キー下でBボタン

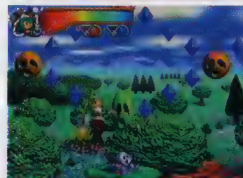
十字キー

ダッシュ

十字キーを連打することでダッシュできる

ホバリング

ジャンプした状態で十字キー上を連打するとホバリングできる

フリフリ

アイテムや敵キャラをつかんだ状態で十字キー下を連打する

くるくる回転

普通の状態で十字キー下を連打すると回転しながら進むことができる

中味を見る

ねんつぼをつかんだ状態で十字キー下をおすと、つぼの中味を確認できる

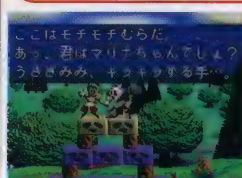
3Dスティック

？？？？？

今回は使用しません

L・Rボタン

お話

メッセージをみたり、ねんどろ達に話かけたりするときにつかう

Cボタンユニット

ダッシュ

十字キー連打と同じ効果。しかし飛距離は若干おちる

マリナ役の鈴木真仁さんが64ドリ

鈴木真仁（すずきまさみ）

アニメ、舞台、ミュージカルいずれも常に主役級に抜擢される人気急上昇の実力派声優。6月21日発売の3枚目のアルバム『絶対少年』では確かな歌唱力で歌手としての高い可能性も証明している。おなじみの『まじん』は学生時代の先生につけられたあだな。

『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』で主役のマリナ役をつとめる鈴木真仁さんが、なんと64ドリーム編集部に遊びに来てくれたのだ。マリナの生の声に包まれて幸せいっぱいの編集者が早速インタビューを開始した。

ーまさにマリナのイメージにピッタリという感じですが、御自身の印象はいかが？

真仁ーとても元気な感じの女の子だし、すごくかわいいです。あとN64のゲームということですごくうれしかった。ファミコン時代からゲームで遊んでましたよ。

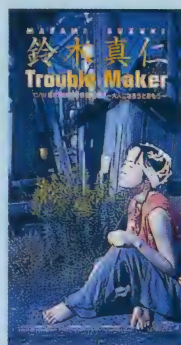
ー印象に残っているセリフとかありますか？

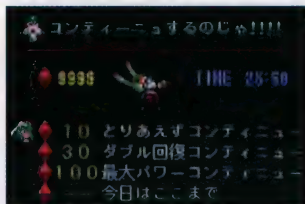
真仁ーそうですね。「フリフリ」とか「ヤー」っていう元気なセリフが好きですね。

ーゲームのアテレコとアニメのアテレコでは違いますか？

真仁ーゲームの場合は画面がないぶん、自分の間でできるので、難しいけど楽しいです。それに今回のマリナはいままで私がお仕事してきたキャラクターに近いので、イメージしやすかったですね。

ー声優になられたきっかけは？

真仁ー演劇部にいた中学生の頃に、宮崎駿さんのアニメを見て

アルバムとは違うアレンジのシングルCD(好評発売中)

コンティニューするのじゃ

↑普通にコンティニューするには赤クリスタルが10個必要になる

ヒントちゃんは便利じゃ

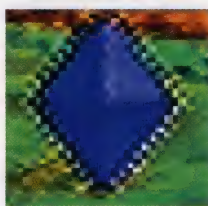
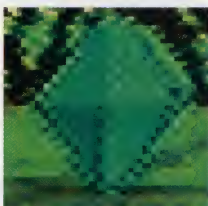
↑赤クリスタル10個で重要な情報を教えてくれる

とにかくつかんで投げるのが攻撃の基本だ

↑こんな大きなキャラの攻撃でもつかむことができるのだ。タイミング良くBボタンだ

→敵キャラをつかんだらフリフリしよう。イエロークリスタルが現れることもあるぞ

↓Bボタンでつかんだら、十字キーで方向を決めよう。もういちどBボタンをおすと投げる

赤クリスタル	青クリスタル	緑クリスタル	黄色クリスタル
↑ヒントをもらうときやコンティニューに必要	↑少しパワーを回復する。あちらこちらにある	↑たくさんパワーを回復する。数は多くない	↑たくさん集めると最後にいいことがある

ーム編集部にやってきたぞ!!

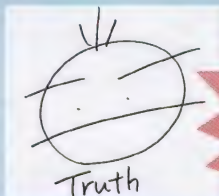
↑TDKレコードより6月21日発売の最新アルバム「絶対少年」。全11曲入

感動して、友達と「声優になりたいね」なんて話をしてたんです。そして高校卒業するときに専門学校のパンフレットを見てて、そういえば昔、声優になりたかったんだということを思い出して同じパンフレットばかりじーっと見ていたんです。すると母が「いいわよ」って言ってくれて。相当見ていたんでしょうね(笑)。

ー6月21日に発売されるアルバム『絶対少年』のことを教えて下さい。

真仁ーこのアルバムは、はかないかもしれないけれどなつかしい、そんな言葉にできない子供の頃の感覚を想像して楽しんでいただきたいです。おすすめの曲ばかりなんですけど(笑)、私が作詞した「Water」とタイトル曲の「絶対少年」は特におすすめです。もちろん『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』のテーマ曲もおすすめですよ(笑)。

ー最後になんでもいいからPRしてください。

真仁ー8月15日から26日まで銀座の博品館劇場でミュージカル『水色時代』を再演しますのでみなさん是非おこし下さい。

鈴木真仁さんを応援しよう!

↑鈴木真仁応援団<Truth>
〒169 東京都新宿区高田馬場郵便局止め
TEL 03-5386-3688

サイン入り 64ドリームプレゼント

なんと世界で4冊しかない鈴木真仁さんのサインの入った64ドリームをプレゼント!!

〒103 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
サイン入りドリームくれくれ係

＊サイン入りシングルCDのプレゼントは161Pにあります

第1章「ねんどろ星へようこそ」

第1幕 マリナとねんどろ　Aランク　48秒　難易度★☆☆☆☆

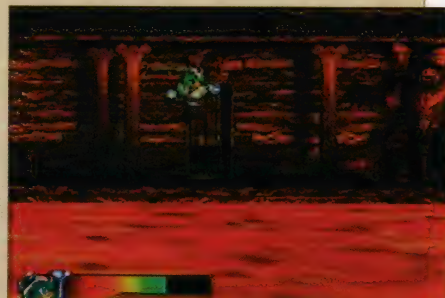
第2幕 にせマリナあらわる　Aランク　47秒　難易度★☆☆☆☆

最初のステージなのでそれほど難しくない。第1章の前半ではとにかく十字キーによる操作方法に慣れることが大事だ。つかむ、ふる、なげるという基本動作をマスターしておこう。ステージ途中にある石像も壊せるので、ためしに壊してみよう。

ここでは十字キー連打によるダッシュと、スライディングジャンプをマスターしよう（イエロークリスタル入手に必要）。ステージはそれほど難しくないが、ジャンプと十字キー（またはCボタン）ダッシュのタイミングを自分の指にたたきこめ。

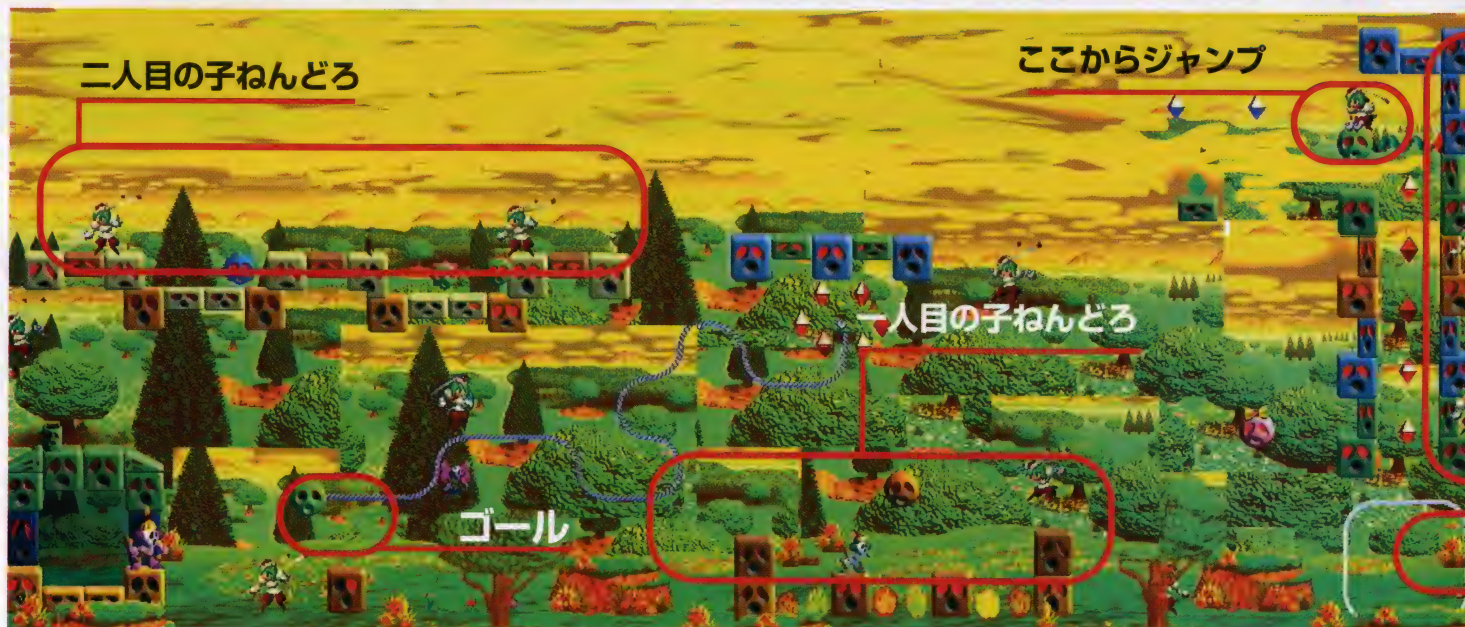
ゆけゆけ!!攻略テクニック

その1 操作に慣れることが大切

まずは十字キーでの操作になれることから始めよう。いままでは3Dスティックをぐりぐりしていたハズだから最初は十字キーでの移動には違和感をおぼえるはずだ。また十字キー連打でのダッシュも最初はうまくいかないかも。しかし、ようは慣れの問題だ。ファミコンやスーパーファミコンで遊んでいた人なら30分くらい遊べば大丈夫。ねんどろに話かければ操作方法をひと通り教えてくれるし、ヒントちゃんのヒントは必要な情報ばかりなので、必ずチェックしておこう。第1章「ねんどろ星にようこそ」の各ステージはそれほど難しくないので、いろいろなマリナの動かしかたをマスターしておこう。特にスライディングジャンプができればステージクリアが楽になるし、イエロークリスタルを入手するのにも必要なテクニックだ。第1章の中では、第5幕3人の子ねんどろのステージがユニーク。制作者の意図どおり、ねんどろ達と遊んでるといった感覚が伝わってくる楽しい（腹が立つ？）ステージだ。

↑スライディングジャンプができればこんなところもひとっ飛び

第1章「ねんどろ星へようこそ」

第3幕 ねんたまランド　Aランク　55秒　難易度★★☆☆☆

ねんたまをつかんだらとにかくフリフリすること。何(なに)かいいことがおこるぞ。ここのステージはねんたまからねんたまへの飛(と)び移(うつ)りがポイント。つかんだ状態(じょうたい)で十字(じゅうじ)キーで方向(ほうこう)を定(さだ)めてBボタンでジャンプ、すかさずBボタンでつかむのだ!!

第4幕　ねんトゲランド　Aランク　38秒　難易度★☆☆☆☆

ねんトゲにあたるとダメージをくらう。消えてもすぐに復活するやっかいなやつだ。ここのポイントはヒントちゃんの言葉通り、十字キー下連打で小さく丸まって進むのがベター。あと十字キー下+Aボタンのダッシュも有効。

ゆけゆけ!!攻略テクニック

その2　つかんだらとにかくフリフリ

このあたりのステージからは頭を使った攻略が必要とされる。クリアの基本はヒントちゃんの言うとおり、とにかくつかんでフリフリすること。とくにねんたまは全部つかんでフリフリしてみよう。新しいねんたまが登場することもあるし、ワープゲートが現れることもある。

◆フリフリすれば新しいねんたまがあらわれるのだ

第5幕　3人の子ねんどろ　Aランク　1分03秒　難易度★★☆☆☆

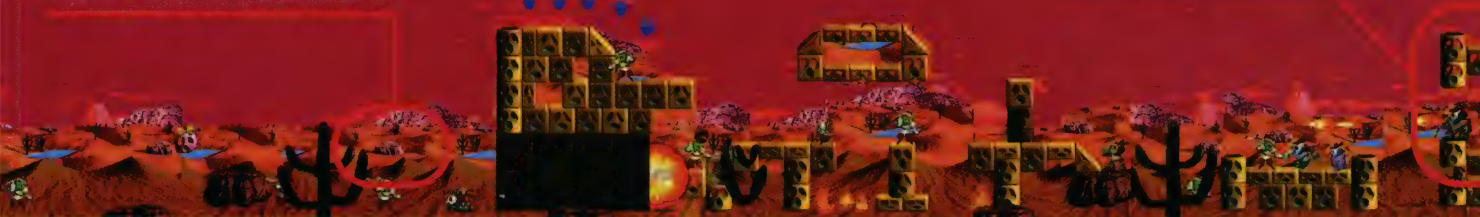
ねんどろと遊んでいる感覚が楽しめるステージ。ただおいかけると逃げてしまうので、反対方向に動くと見せかけるフェイントが効果的。3人の子ねんどろを助けたら、もちろんすみっこのほうでくつろぐお父さんも助けよう。

第1章「ねんどろ星へようこそ」

第6幕　ねんたまん大地に起つ　Aランク　1分06秒　難易度★☆☆☆☆

第7幕　激怒!!ヘビネンドロ　Aランク　52秒　難易度★★☆☆☆

初めての中ボスとして登場するヘビネンドロ。やはり基本はつかむとなげるのふたつ。素早くつかんで真下か左右の壁に向かって投げつけろ。もちろんフリフリすることは忘れずに。中ボスといってもそれほど強くないので慎重にたたかえば楽勝だ。

第9幕　紅のウエスタン村　Aランク　59秒　難易度★☆☆☆☆

第10幕　怒りの大地　Aランク　42秒　難易度★☆☆☆☆

とにかくでかいロボットをバシバシ動かすのが快感のステージ。動かし方さえわかれば簡単だ。操作方法がわかれば、途中のねんトゲも簡単にやっつけられるはず。ちなみにイエロークリスタルはねんどろの誰かがもっているのでとにかくフリフリ。

第8幕　あやうしモチモチむら　Aランク　1分13秒　難易度★☆☆☆☆

カウボーイハットをかぶったウエスタン村のならず者が敵だ。団体でおそってくるウエスタンねんどろをやっつけろ。ちゃっぴぃと村の戦士は味方なので間違えてぶん投げないように、いじめると泣いちゃうぞ。泣かさずにクリアしよう。

ゆけゆけ!!攻略テクニック

その3　キャラの変化をチェック

第8幕では味方として村の戦士とちゃっぴぃが登場する。この2人の表情がホントにユニーク。じつはここでイエロークリスタルをとるためには2人を泣かさずにクリアしなければならない。微妙に変化するキャラの表情にいろんなヒントがかくされているかもしれないので、見逃さないように。

ボムで赤ネンパコをこわせることがわかっていれば、それほど難しくないはず。ボムがある場所は画面をよーくみればすぐにわかるはずだ。十字キー下＋Bボタンで地面を掘ったり箱の中身を取り出せるぞ。あちこち掘ってみるのもいいかも。

空からふってくる巨大な岩石とのタイミングをとりながら慎重に進もう。多少のダメージを覚悟すれば前に進むことはそれほど難しくないはず。前にすすむばかりじゃなく、たまにはスタート地点の真上を見上げるくらいの余裕も必要かな。

第1幕 ゲスラー炎の間 Aランク 1分06秒 難易度 ★★☆☆☆

ステージ前半はスムーズに進めるが、ワープした後半は難しい。炎がおそってくるタイミングを計りながら慎重に進んでいこう。とにかくスライディング（十字キー下+Aボタン）が有効。せまい通路はこれしかないね。さすがヒントちゃん。

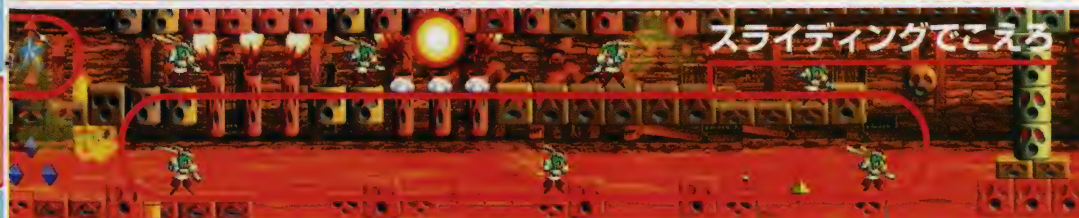
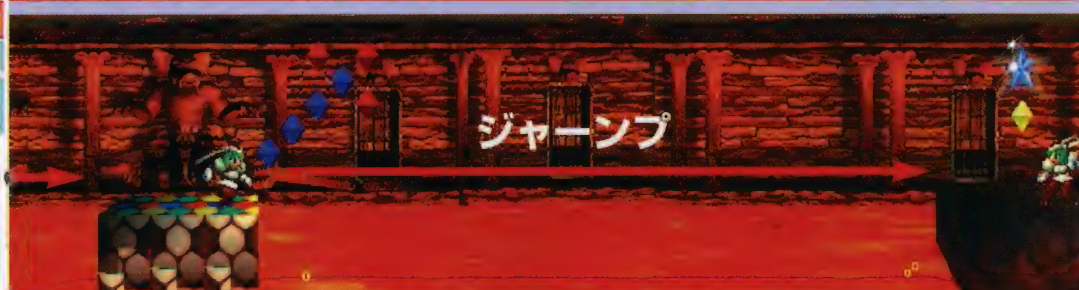
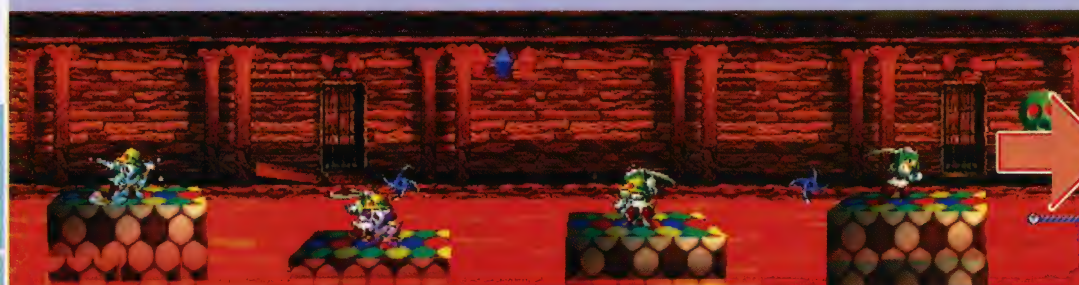
第3幕 しゅりネンバトル Aランク 41秒 難易度 ★★☆☆☆

ゆけゆけ!!攻略テクニック

その4 素早い操作が攻略のカギ

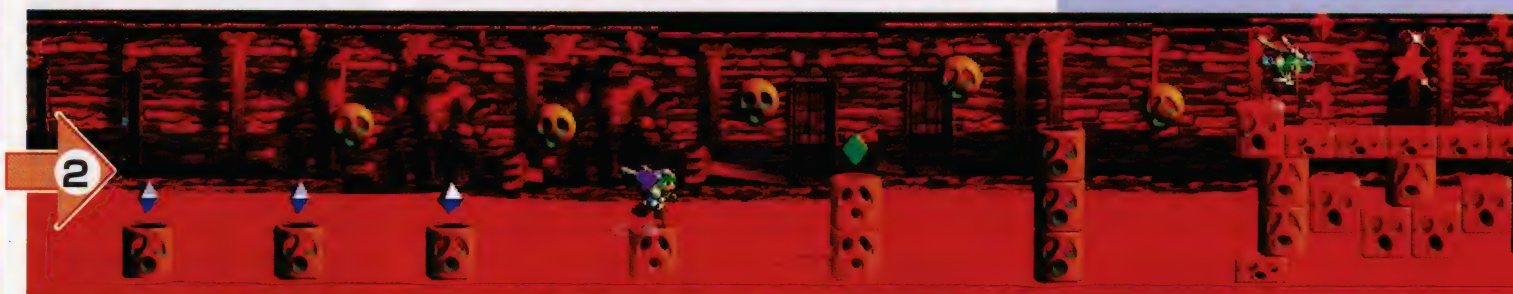
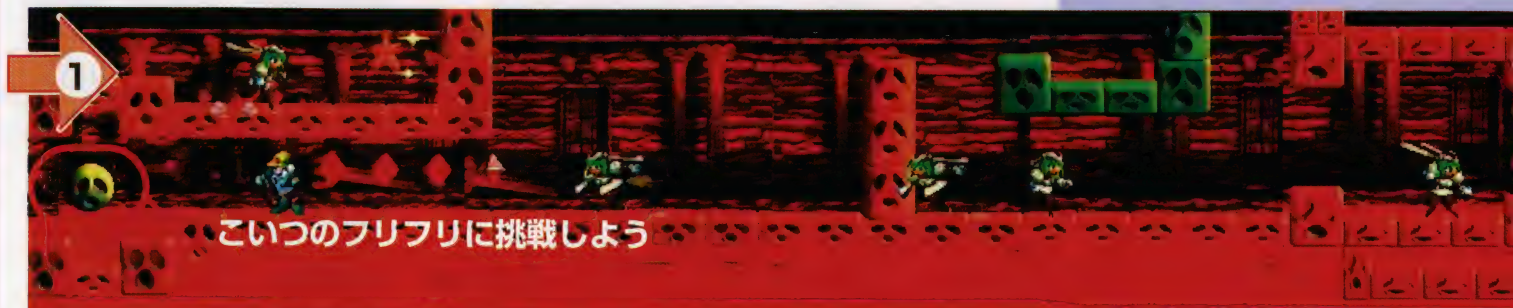
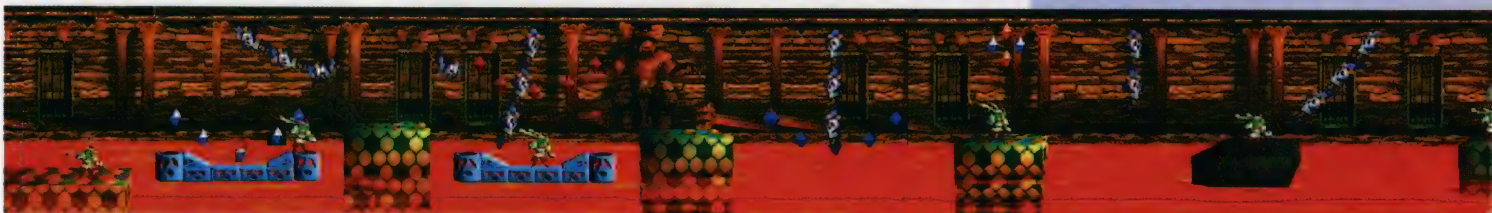
第2章「ゲスラー神殿」は、第1章よりも難しさが確実に1ランクアップする。第1幕は炎が定期的におそってくるので、そのタイミングを見計らって素早く操作すればなんとかクリアできるはずだ。ジャンプする高さがない所ではスライディングがとても有効だ。十字キーを下に入れたままでAボタンを押せば簡単にできるし、スピードがあるのに適当な位置でピタッと止まってくれるのでとても重宝する。第2幕はN64ならではの回転機能が存分に味わえる縦移動のステージ。ねんボムは十字キー下を入れたままBボタンをおせば取り出す事ができる。ただしねんボム爆発まで時間が1秒しかないので、素早い操作が要求される。ネンボムをつかんだら十字キーで方向を決めて、Bボ

第2幕　よみがえる赤ネンパコ　Aランク　56秒　難易度★★☆☆☆

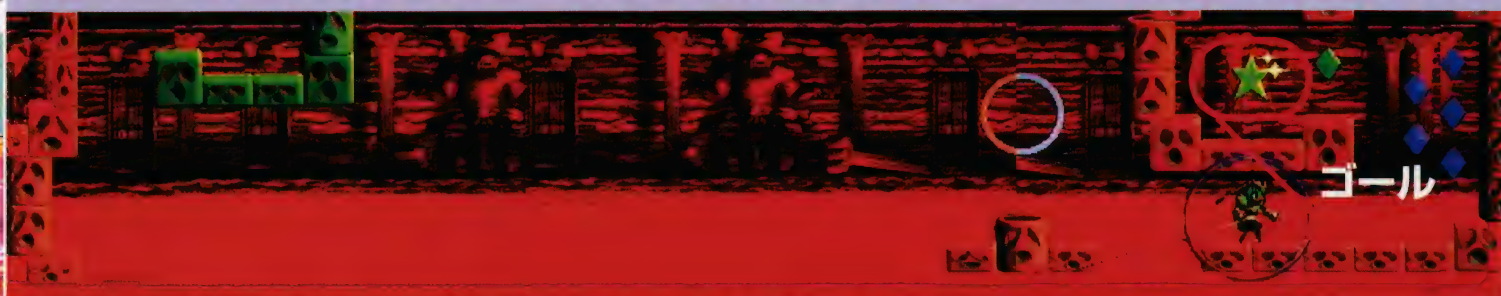
ボムで赤ネンパコを壊しながら上へ上へとすすんでいくステージ。ここではN64の回転機能がふんだんに使われている。ボムが爆発するまでの時間が1秒しかないので、ボタンを操作するスピードが勝負になるぞ。

ねんどろが投げてくるしゅりネンをつかんで投げ返せればステージクリアはそう難しくないぞ。とにかくつかんでポイポイ投げよう。ゴール地点に見える意味ありげのクリスタルの方へは、是非スライディングジャンプでトライしてみよう。

タンでなげろ！　ゴール手前の赤ネンパコはうまく壊さないと自分の足場がなくなるぞ。第3幕はしゅりけんをつかんで素早く投げ返せばクリアは難しくないはず。問題はゴール地点の右にある矢印の形に並んだクリスタル。ここは思い切ってスライディングジャンプでトライしよう。2回成功すればイエロークリスタルが手に入るぞ。

◆ねんボムをつかんだらすぐ投げろ

第2章「ゲスラー神殿」

第4幕　愛と勇気の大爆発　Aランク　1分08秒　難易度★★★☆☆

第5幕　ねんどろブラリ旅　Aランク　42秒　難易度★★☆☆☆

第6幕　悪魔のハチネンドロ　Aランク　57秒　難易度★★☆☆☆

とにかく頭をつかんでフリフリするのみ。頭をつかむと溶岩に落とそうとしてくるので、逆に十字キー連打でハチネンドロを溶岩の中に叩き落としてやろう。単純な攻撃をしかけてくるようだが、実は敵の攻撃パターンは多彩。ジャンプで上手くよけながら頭をつかめ。なおハチにさされるとしびれてしばらくの間、動けなくなるぞ。

左端からどんどん壊れてくる赤ネンパコを見ながらの操作はスリリングでなかなか楽しい。途中にいるねんどろは邪魔なのでポイポイ投げてしまおう。コース途中のねんたまをフリフリするのはかなり難しい。難易度はやや高め。

コース前半はねんどろにぶらさがらなくても進んでいける。ジャンプのタイミングを上手く見計らってジャンプしていければ難しくはない。ただし長い時間じっとしてると土台はしずむし、ぶらぶらねんどろも手をはなしてしまうぞ。

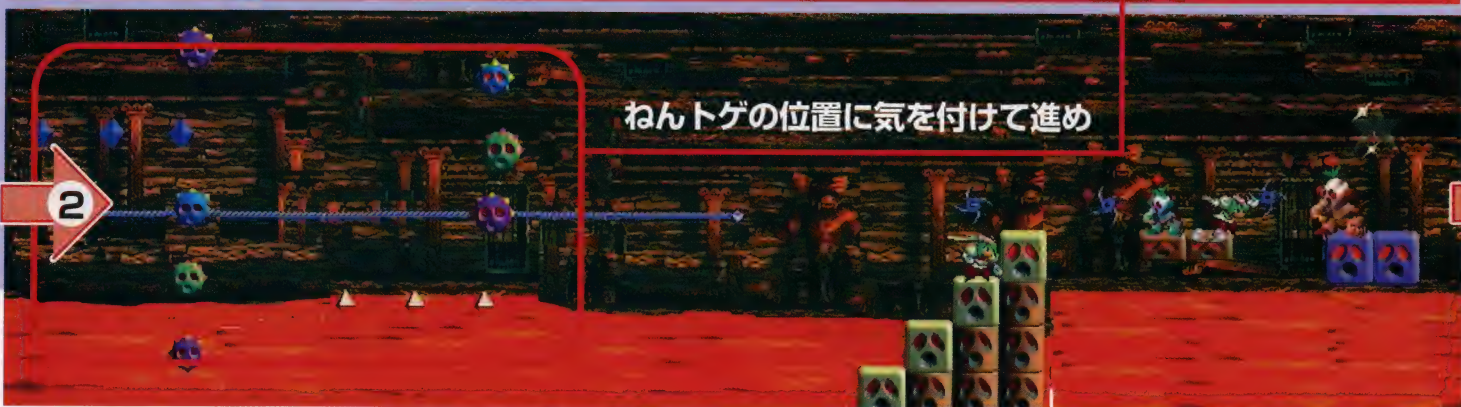
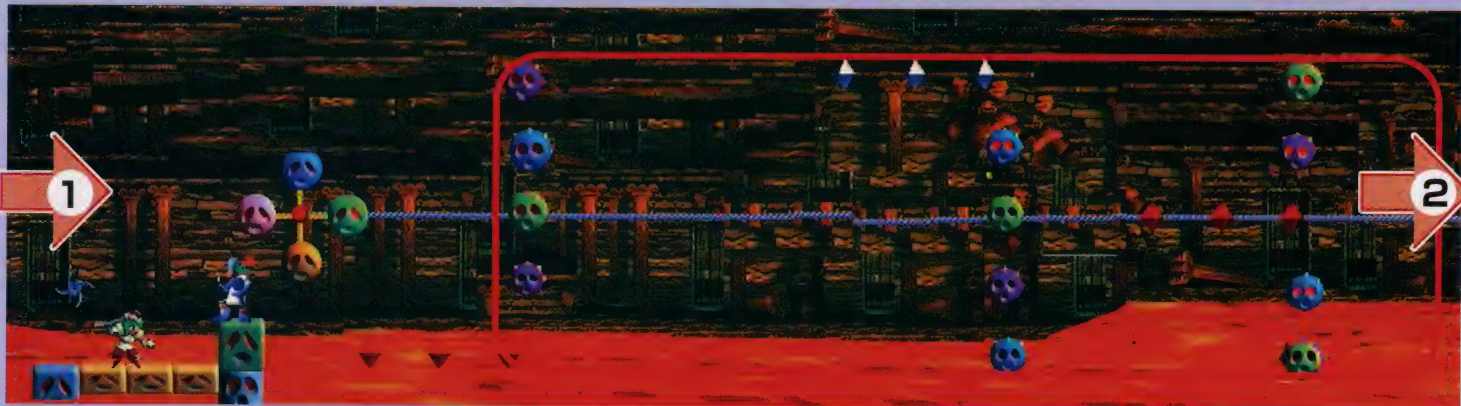
第11幕 対決!!ゲスラー親子 Aランク 2分21秒 難易度★★★☆☆

ついに登場のボスキャラ、ゲスラー親子。ヒントちゃんの言葉を思いだしながら戦おう。ボスキャラといっても、つかんで投げるという基本をマスターしていれば問題ない。パンチの方向に十字キーを入れてBボタンでつかむ、再び十字キーでパンチを投げ返す方向をきめてBボタン。炎もつかめるぞ。ノーミスクリアを目指そう。

第7幕 進めイライラロープ　Aランク　58秒　難易度★★☆☆☆

空中でのねんたまからねんたまへの飛び移りになれていればさほど難しくないはず。うまくやればゴール地点へは下の紫のネンパコからスライディングジャンプで直接いけるぞ。さらに登っていければいいものが手にはいるぞ。

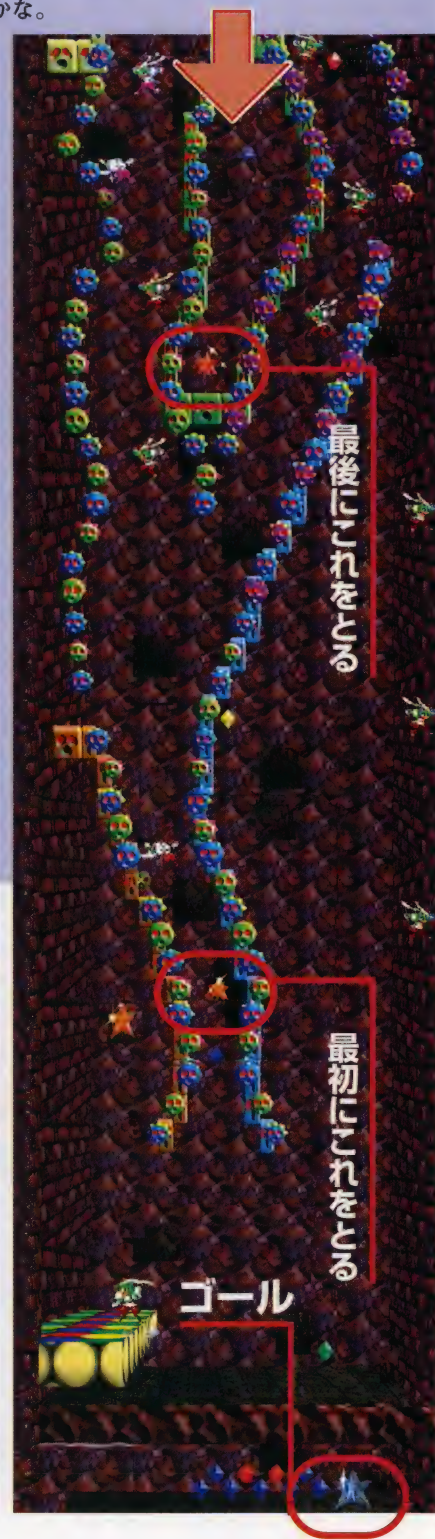
ねんトゲに注意

ねんトゲの位置に気を付けて進め

ゆけゆけ!!攻略テクニック

その5　ゲスラー親子は父親から

第9幕のヒントちゃんの言葉を思い出して、回復魔法を使う親ゲスラーを先にたおしておこう。子ゲスラーのパンチをつかむ時は十字キーをパンチの方向にいれてBボタンを押すとつかみやすい。パンチをつかむと投げ返す方向も十字キーで指示できる。親ゲスラーは左右に移動するのでタイミングを見計らってパンチを当てよう。また子ゲスラーの吐く炎もつかむことができる。残念ながらゲスラーには投げ返せないが、とにかく相手の攻撃をつかんで投げ返すクセをつけよう。もちろん投げ返す方向も考えて瞬時につかむ事ができればもうかんぺきだ。

第8幕　デストラップ　Aランク　52秒　難易度★★☆☆☆

ひたすら下へ落ちていくトラップステージ。ワープゾーンがあちらこちらにあるので、どの順番でワープするかがクリアのカギだ。何度も落ちてワープゾーンの場所を覚えよう。それさえできればあとは簡単かな。

第9幕 しずめ!! させるか!! Aランク 55秒 難易度 ★★☆☆☆

とにかくかなり横に長いステージだ。途中のヒントちゃんは最終ステージの攻略について教えてくれるので、必ず参考にしよう。ねんどろ達がのると土台が沈むのでとにかく急いでつかんでポイポイしよう。

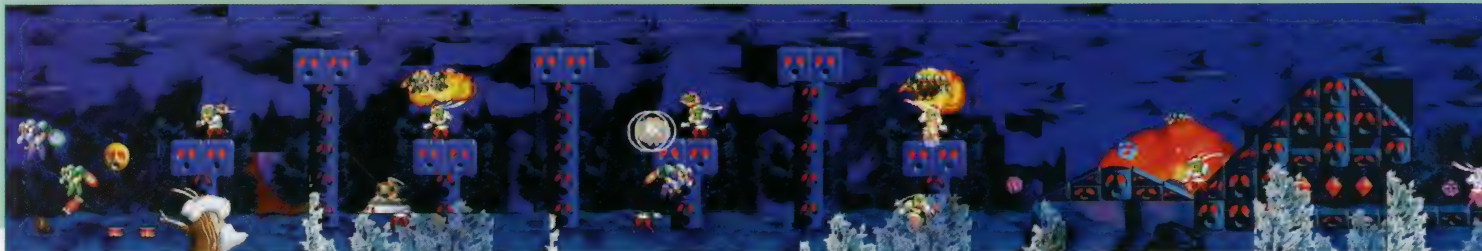
第10幕　ゆらゆらは1日5分　Aランク　55秒　難易度★★★☆☆

画面がゆれているのでとにかく操作がしづらい。ゆらゆらというよりはいらいらといった感じ。奥から落ちてくるネントゲはねんたまをフリフリすると止まる。ゴールのうえにもステージがあるので是非トライしよう。

第11幕 対決!! ゲスラー親子
は、79ページへワープ!

第1幕 ふって!! ねんつぼ | Aランク | 1分02秒 | 難易度 ★★☆☆☆

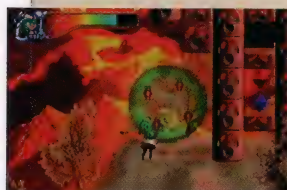
第2幕 激闘のエリア64 | Aランク | 60秒 | 難易度 ★★☆☆☆

とにかく激しい攻撃をしかけてくるステージだ。いちいちやっつけてたらキリがないのでダメージ覚悟でとにかくどんどん前へ進んでいこう。最後のボスは見かけ倒しで弱い。ねんどろはできる限りフリフリしよう。

第3章「コチコチ山」

ねんつぼの中にアイテムを入れてフリフリするといろいろな便利なアイテムに変化する。ステージクリアに必要なアイテムもねんつぼで作ろう。最後はバネンドロにのって一気にゴールへ！クリスタルもフリフリできるぞ。

ゆけゆけ!!攻略テクニック

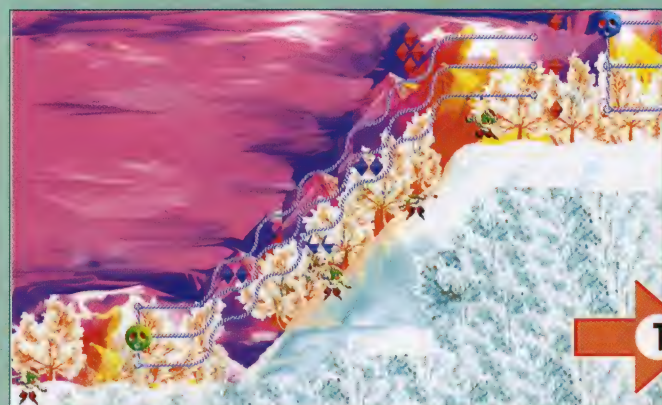
その6　ねんつぼをフリフリ

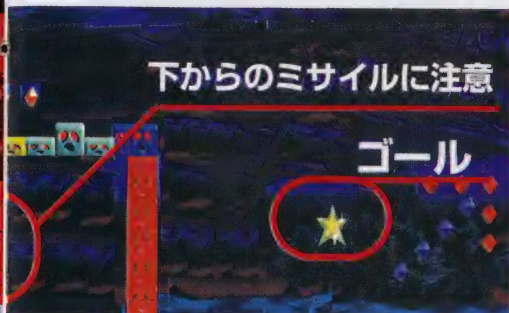
第1幕ではねんつぼの使い方がポイントになる。ねんつぼの中にはいろんなものを入れることができるので、ねんつぼの中にアイテムを詰め込んだらとにかくフリフリしてみよう。花が2つで手裏剣に変化するし、ブルークリスタル6つでグリーンクリスタルに変化するのだ。ここでステージクリアに必要なアイテムを手に入れよう。ねんトゲでできた橋をわたるにはバネンドロに乗っていけば簡単だ。Bボタンでバネンドロに乗っかって、十字キー入れっぱなしでスムーズに橋をわたれるぞ。第2幕は文字どおり激闘のエリア。爆弾は飛んでくるわ、ねんトゲは転がってくるわでダメージを受けること必至だ。たっぷり置いてあるブルークリスタルでライフを回復しておこう。スタートしてすぐに死んでしまうしゅりけんねんどろっていったい何のためにいるのかな。ちょっとチョッカイだしてみるのもいいかも。

第3幕 ミサイルといっしょ　Aランク　1分20秒　難易度 ★★★☆☆

このあたりから攻撃が始まる

このボムをキャッチ

下からの攻撃に注意

第4幕 ねんたまリフト　Aランク　52秒　難易度 ★★☆☆☆

第3章「コチコチ山」

とにかくミサイルの操作になれよう。途中であらわれるボムをつかんで赤ネンパコをこわせばOKだ。敵の攻撃をくらうとしばらく動けなくなるのでうまくよけよう。ゴール手前のミサイルには当たらないように注意。

ゆけゆけ!!攻略テクニック

その7　酔っぱらい運転禁止

第3幕はミサイルとの旅が楽しいステージ。ぶつからないようにうまくミサイルを操縦しながら進むという単純な構成ながら、これがまたスリリングで面白い。クリスタルを全部とるのはあきらめてひたすらミサイルの操縦に力を注ぐべし。ステージ後半のねんボムをつかんでからは、下からでてくる敵ミサイルの攻撃はうっとおしいぞ。敵の攻撃を受けるとしばらくしびれて動けなくなるので、うまく攻撃をかわしながら進まなければならない。ゴール先にあるイエロークリスタルを取りにいくのをお忘れなく。

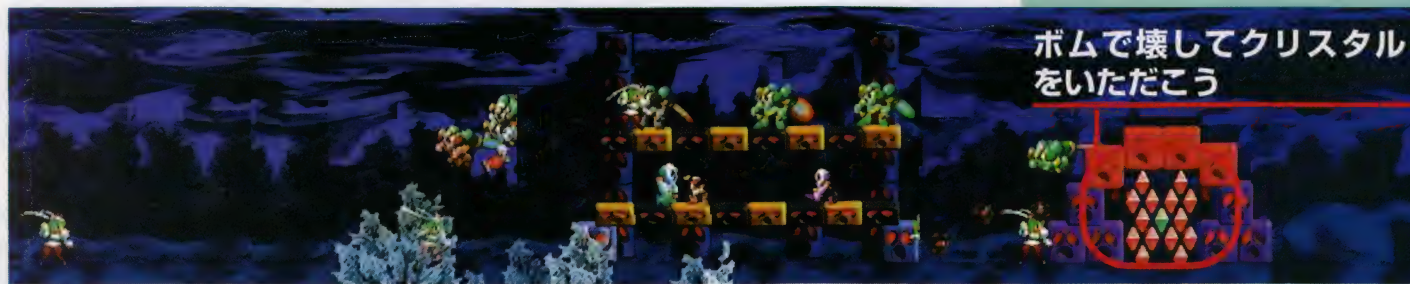
前半はねんたまにつかまらなくても進める。中盤のねんたまは攻撃のパターンをみてうまく上下に移動しながら進もう。ここでもフリフリがクリアのポイントになる。スライディングジャンプができれば後半は楽勝。

ゆけゆけ!!攻略テクニック

その8　一気にジャンプで飛び越そう

難易度はそれほど高くない第4幕ねんたまリフト。リフトの動きをみきわめながら進めば大丈夫、大丈夫。ねんたまからねんたまへの飛び移りもこのあたりまでくればもう慣れているはず。またここはスライディングジャンプで一気に飛び越せるのだ。ゴール手前のぶらぶらねんどろはレールにぶら下がっているので、なかなかつかまれない。ここも一気にスライディングジャンプで飛び越えるのが楽。

▲こんなところに足場があるけど？これってやっぱりフリフリでしょうか

第5幕　キャア…夜空にちって　Aランク　1分20秒　難易度★★☆☆☆

第7幕　ゴールをさがせ　Aランク　1分30秒　難易度★★☆☆☆

うまくワープゾーンに入らないとスタート位置にもどされてしまう。前半の教訓、「遊んだおもちゃは元の場所へ片づける」。中盤の教訓、「壷の中ではボムも安全」。後半の教訓、「壷にいれてまとめて運べばラクチン」。

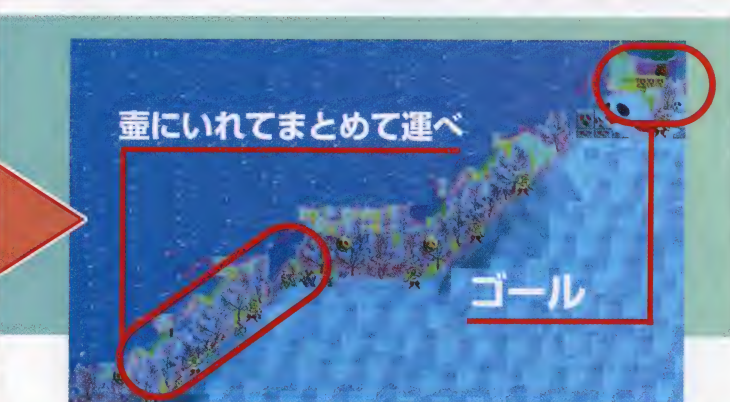
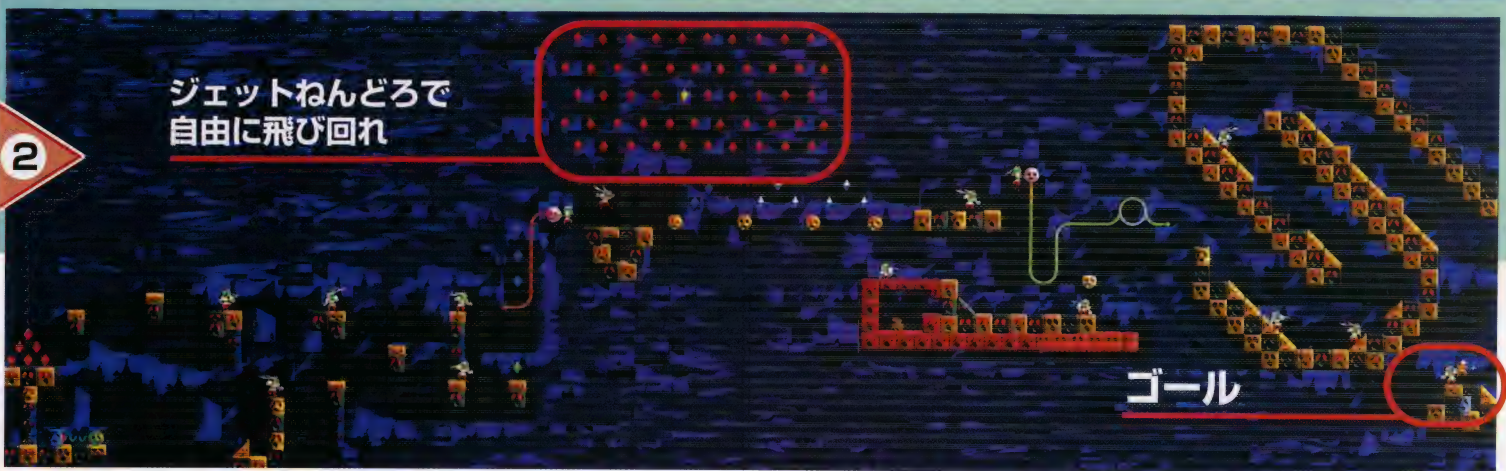
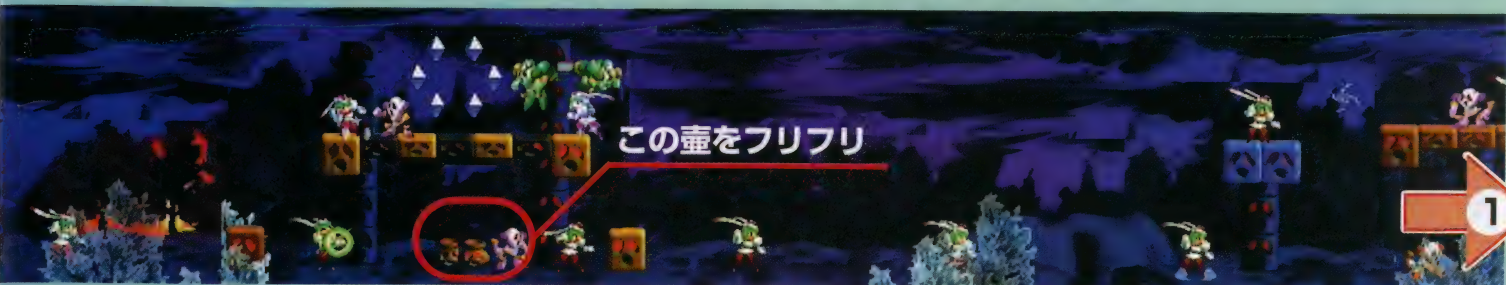
第6幕　死神!!イヌネンドロ　Aランク　52秒　難易度★★☆☆☆

敵キャラながらにくめない可愛いヤツ。様々な攻撃をしかけてくるが、ここまでクリアできたのなら、さほど難しくないはずだ。とにかくつかんで、ふりまわし、ぶつける、これだけですよ。はい。

ゆけゆけ!!攻略テクニック
その10　攻撃をつかんで投げ返せ

最初にも説明したように、中ボスクラスの敵はいろんなパターンで攻撃をしかけてくる。とにかく突っ込んでくる敵もいれば、パンチ、キックや銃で攻撃してくるヤツもいる。いずれにしても敵そ

第3章「コチコチ山」

前半は激しいバトルステージ。後半は正確なジャンプが要求されるアスレチックステージだ。後半ではボムをつかいねんつぼを入手、うまく合体させればジェットねんどろがつくれるぞ。これで自由に飛び回れるのだ。

ゆけゆけ!!攻略テクニック

その9 すべての攻撃パターンを見ろ

これは特にボスキャラとの対戦で有効だ。敵キャラの攻撃パターンはたくさんあるので、1通りの攻撃を全て受けてみるのも手だ。相手の攻撃パターンがつかめれば攻略はグッと楽になるはずだ。ただし相手の攻撃を受けすぎて、やられちゃったなんて事にならないようにね。

第8幕 スティンガー　Aランク　48秒　難易度★★★☆☆

燃え上がる正義のタマシイィ!!でおなじみのスティンガーがついに登場する。なかなか手強い相手だ。スティンガーの銃から発射される炎をつかんで投げ返すか、スティンガーがおとす爆弾を投げ返すのがこつ。

のものや敵の攻撃はほとんどのものがつかめるのだ。攻撃をつかんだら十字キーで方向を選んで、Bボタンを押して投げ返す。敵キャラをつかんだらとにかく最初はフリフリしてみよう。いろんな色のクリスタルがもらえることがある。レッドやブルーはもちろんイエロークリスタルが出てくることもあるので、つかんだらまずフリフリを忘れずにやってみよう!!

第9幕　もうすぐ運動会　Aランク　1分20秒　難易度 ★☆☆☆☆

第10幕　おたのしみ大運動会　Aランク　3分06秒　難易度 ★☆☆☆☆

競技は全部で7種類。かけっこはひたすら十字キーを連打すること。100mでは頑張って10秒台を目指そう。ユニークなのはさんすうでポン。簡単な計算ばかりだから、負けるとなぜかとっても悔しい思いをするのだ。

⬆競技種目は全部で7つ。100m、200m、400mと3種目連続でトライすると左手の親指（わたしの場合）を鍛えられるぞ（笑）。はばとびやスライディングジャンプが有効。たまいれは皆さんのお好きにどうぞ。しょうがいぶつは普通にやれば問題なし。さんすうでポンはとにかくやってみてください。

⬇競技としてはドッジボールか？　ボールをつかんでぶつければOKのデスマッチ。このステージではとにかくかわいいねんねこを見ているだけでも楽しめる。表情はもちろん、ねんねこの動きは本当にかわいい。開発元のトレジャーの皆さんも一押しのオススメキャラだ。とにかく早く見てちょうだい。可愛いんだこれが本当に。

第11幕　やみの刺客ねんねこ　Aランク　41秒　難易度 ★☆☆☆☆

開発者に大人気のキャラクターがここに登場するねんねこ。なぜねんねこがやみの刺客なのかよくわからない。ここはとにかくねんねこを泣かしたら勝ち。ボールをぶつけるのが基本だがいきなり敵陣乱入もあり。

第3章「コチコチ山」

とにかくどんどん進んでいくだけで簡単に攻略できる易しいステージだ。最後のボス戦にそなえてヒントは聞き逃さないように。最後にあるねんトゲのなわとび、せっかくだから跳んでみよう。最低20回はね！

第12幕　ロードストライカー　Aランク　1分32秒　難易度 ★★★★☆

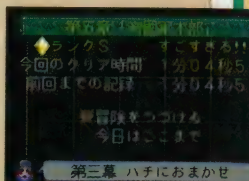
3度の変形で最終形態にいたるロードストライカーはさすがに強い。第1形態で敵の攻撃を受けとめるとブルークリスタルが入手できるので、ここで体力をカバーしておこう。ノーミスクリアすればいいことがあるぞ。

ゆけゆけ!!攻略テクニック

その11　幻のSランク発見！！

このゲームはそれぞれのステージのクリアタイムに応じてランクが決められている。イエロークリスタル全獲得、全ステージAランクを目標にしてわたし（編集部わたる）も頑張っていたのだが、なんとAランクよりもはるかに早いタイムでクリアしなければならないSランクを発見した。ちなみに今回紹介した中で最も難しいと思われる最後のロードストライカーのステージのSランククリアタイムは1分2秒未満。みんなも挑戦してみる？

◆なんとか取れたのはここだけ。いよいよアンドレに登場してもらうか

TO BE CONTINUED

来月は第4章、第5章の攻略。もちろん今回同様完ぺきなマップ（？）付きの予定だからお楽しみに！！

スター・ウォーズ®
帝国の影™

●発売元：	任天堂
●発売日：	発売中
●価　格：	7800円
●容　量：	96M（バックアップ機能付）
●ジャンル：	アクションシューティング
●プレイ人数：	1人　●コントローラパック：非対応

ステージ8～10の紹介を含め、全87個のチャレンジポイントの場所を徹底攻略!! 64ドリームを読んで「ゲームの秘密」を解きあかせ！

チャレンジポイントを集めるとゲームの秘密が…

↑単にゲームの秘密っていわれたってなんのことだかわからんぞ

アメリカからやってきたルーカスアーツ制作のゲームだけにかなりレベルの高い『スター・ウォーズ 帝国の影』。これでも日本向けに難易度調整がされているというからまったくたまらない。とりあえずノーマルモードのクリアぐらいはなんとかなったかな？ さて、ご存知の通り、このゲームには『ゲームの秘密』なるものが隠されている。ステージ内に点在しているチャレンジポイントを全部集めると教えてくれるという、いってみりゃ「ごほうび」みたいなものだ。「ゲームの秘密」というとなんだかストーリーの裏話とかかなぁなんて思っちゃったりするけど、実はこれ裏技みたいなモノ。よくここまで頑張りましたね、おめでとうってな感じでクリアしたあとにその実感や余韻を楽しませてくれるのに威力を発揮するのだ。ゲームの秘密はそれぞれのレベルごとに存在し、しかもそれぞれ異なった秘密を教えてもらえるぞ。

全ステージのチャレンジポイントはここにある!!

チャレンジポイントはステージ1からステージ9までの各ステージに存在していて、その数は下の表の通り。合計した数は、な、なんと87個!! これは集めるのに苦労しまっせ旦那。全てのレベルで集めようとなんかしたらこりゃもうたまりませ…いやいや燃えるぜぃ。というわけで、チャレンジポイント収集家のみなさんのために、全チャレンジポイントの位置をお教えしますぅ。

↑全部集めたらどうなるかはドリテクページをみてみよう!!

CHALLENGE POINT

各ステージのチャレンジポイント数

ステージ	名称	数
ステージ 1	ホスの戦い	3
ステージ 2	エコー基地からの脱出	10
ステージ 3	小惑星帯	6
ステージ 4	オードマンテルの廃品置き場	12
ステージ 5	ガルのスペースポート	15
ステージ 6	モスアイズリーとベガーズ峡谷	12
ステージ 7	帝国貨物船スプローサ	10
ステージ 8	インペリアルシティーの下水道	9
ステージ 9	シゾールの宮殿	10
ステージ 10	スカイフックの戦い	0

STAGE ステージ 1 ホスの戦い

スノウスピーダーに乗って帝国軍の機動部隊を迎撃するステージだが、チャレンジポイントの姿は見あたらない。ここで入手するには、スノウウォーカー（AT-AT）を特殊ケーブル（Zトリガーで発射）で倒せばよい。たったこれだけのことだが、特殊ケーブルがAT-ATに命中した時点で視点がムービーに切り替わるので注意が必要。ケーブルの残り数にも気をつけよう。

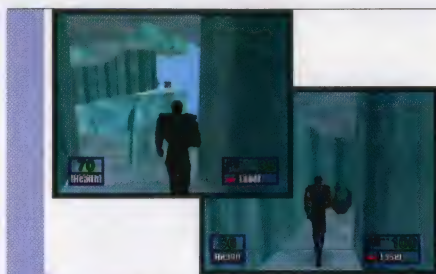
↑AT-ATに近づいて足下に特殊ケーブルを絡めて倒す

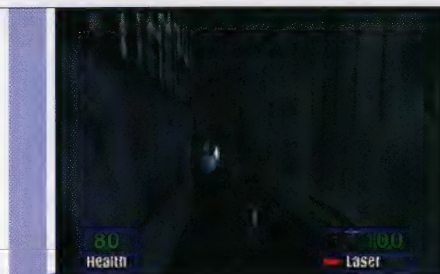
↑見事倒せればチャレンジポイントをゲットすることができるのだ

STAGE ステージ 2 エコー基地からの脱出

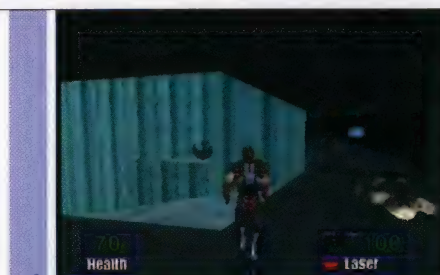
1 ハン・ソロたちの乗るミレニアムファルコン号が脱出する基地の入り口左側から洞窟に入り、道なりに進んだ所の赤い柱がある部屋の隠し扉の中。

2 基地内の通路で、4つのコンテナが道をふさいでいる所のコンテナの裏側。コンテナを破壊すると取ることができる。ハードレベルでは、そこにワンパがいる。

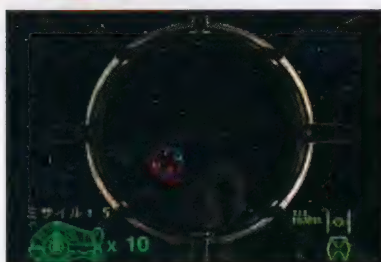
3 最初の陸橋がかかっている場所の、陸橋の始まり部分の右側。ジャンプしてとる。取りに行くときよりも、帰ってくるときの方があぶないかも。ちなみに落下は即死。

4 陸橋を渡りきって洞窟を抜けたところ。出口付近に氷柱のようなものが突き出ているところを右に行く。すこし奥まったところにチャレンジポイントがある。

5 基地ジェネレーター部の入り口に階段があるが、その階段の右側にあるジェネレーターの奥の方にある。チャレンジポイントの他にもおいしいアイテムが…。

6 階段を昇ってまっすぐ鉄橋を進み、突き当たりのT字路のところから正面の小部屋にジャンプすると、小部屋の入り口の裏側、外からは見えない位置にある。

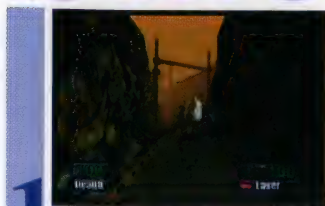
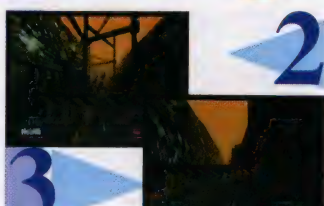
7·8 エレベーターを上がって6つのボタンを押すと回転を始めるジェネレーターの床の上。左右両方に1つずつある。鉄橋から飛び降りてとりにいく。帰りは内部の段差を利用。

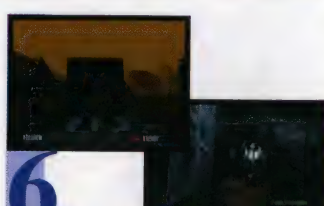
9 地面が左右に割れていく通路の、割と入り口に近いところの左側。地割れの進行とともに壁から現れる。ちなみに、右側の通路中程からはエクストラライフが。

10 ステージボス(AT-ST)を倒したあとの通路の、コンテナが道をふさいでいるワンパのいる部屋の崖のあたり。少し距離があるので慎重にジャンプしよう。

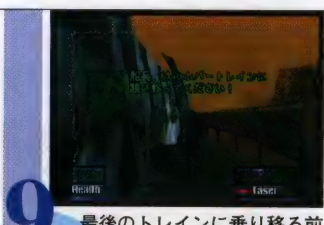
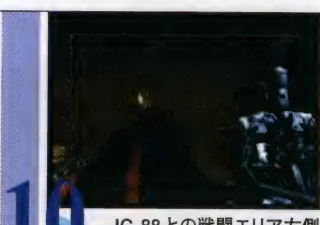
STAGE ステージ 3 小惑星帯

ステージ1のホスの戦いと同じように、宇宙空間にはむき出しのチャレンジポイントは存在しない。ここでは、小惑星群のなかにまぎれている「赤い小惑星」を破壊すればよい。ダッシュ操作のステージよりもはるかにカンタン。ちょちょいっと取ってしまおう。

◆途中にでてくる赤い隕石は見逃さないように気をつけておこう

◆特に中から何かが出てくるわけではない。破壊すればそれでよし

STAGE ステージ 4 オードマンテルの廃品置き場

1 ステージが始まってからすぐの列車の真ん中あたりの空中。タイミング良くジャンプ。

2 3 2つ目は、ジャンプ障害の上の左側。3つめはジャンプ障害の右側のほうにある。

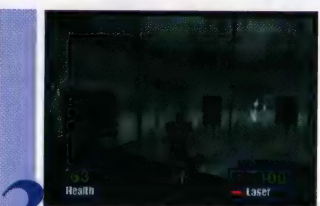
4 5 4つめは、初めて登場する屋根付きのトレインの中。5つめはその先のゲートの入り口空中。

6 左の線路からきたトレインの最後尾の車両のなか。合流後飛び乗って取りにいく。

7 8 6つめと同じ列車の後ろから2両目の後方のデッキ空中と、先頭車両内の仕切の空中にある。

9 最後のトレインに乗り移る前の列車の、先頭車両にある右側の通路にある。

10 IG-88との戦闘エリア左側にある、最初にIG-88がたっている廃品の山の頂上。

11 12 IG-88との戦闘エリア右側の、2つの焼却炉のなか。スロープで上にのぼって中にはいる。

STAGE ステージ 5 ガルのスペースポート

1 主人公ダッシュの乗っている宇宙船アウトライダーの操縦席の上に。岩からのぼって取る。

2 峡谷の途中にある細い分かれ道を右に行ったところにある岩山の頂上にある。

3 基地内の渡り廊下の上からジャンプして取る。落下地点に注意しないと墜落死してしまう。

4 ジェットパックの置いてある塔のてっぺんにある。ジェットパック入手後に取りにいく。

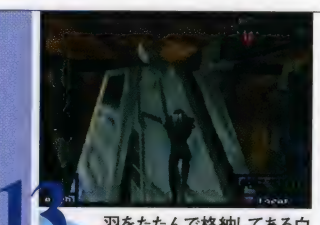
5 ジェットパック入手後の峡谷。足場となる岩柱の1つめに移動してから進行方向右上の空中に。

6 1回目のホバーシップを呼び出すところにある縦穴に飛び降りる。途中のほこらのなかに。

7 基地出口のすぐ左にある岩山の上。ホバーシップに乗る前にジェットパックを使って取りにいく。

8 1回目のホバーシップ船着き場の対岸。ジェットパックの燃料がギリギリなので注意。

9 10 9はAT-STを倒したあと、一番右の通風口の中。10は羽が3つ回転している縦穴。

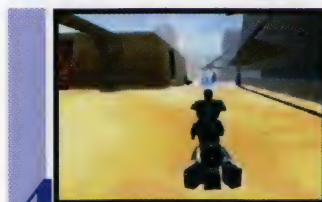
11 12 11は、回復がたくさん浮いている洞窟の空中。12は、2回目のホバーシップの途中の空中。

13 羽をたたんで格納してある白いシップの垂直尾翼の上。ジェットパックを使用してとる。

14 15 14は、ボス戦のバトルエリアの下にある。15は、そこからさらに下の格納庫外側の足場に。

STAGE ステージ6 モスアイズリーとベガーズ峡谷

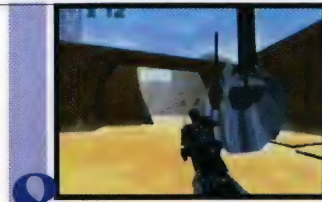
1 1回目のジャンプ台の上。3Dスティックを下に入れて、スウープをウィリー気味にすると良い。

2 1回目のジャンプ台の側にある傾いた宇宙船の横。宇宙船の周りを回っていくとある。

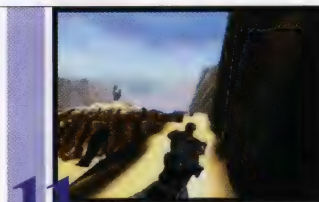
3 2個目のジャンプ台前方の空中。スピードを付けて、車体をウィリー気味にしてジャンプする。

4 最初の分かれ道のT字路。本道である直進方向に進むと良い。左に曲がると見落としがち。

5 シップが飛び立つ発着場の入り口右側にある壁面のところ。壁の隙間にあるので少し見にくい。

6 先が行き止まりになっていて左に道があるT字路右側の大きな建物の奥まったところ。

7 3回目のジャンプ台の右横にある建物の屋根の上。ジャンプ台を斜めに跳んで屋根に乗る。

8 3回目のジャンプ台のすぐ先にあるT字路。本道である進行方向右側にある。

9 峡谷へと続く砂漠にでる街の出口左側。奥まったところにウサギ型のチャレンジポイントが。

10 砂漠地帯にある2つめのアリ地獄のそば。アリ地獄ギリギリの所にあるので落ちないように。

11 峡谷にある1つめの岩のブリッジの上。測道から上にのぼって取る。速度を制限するとよい。

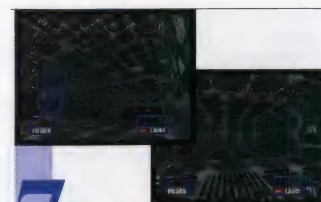
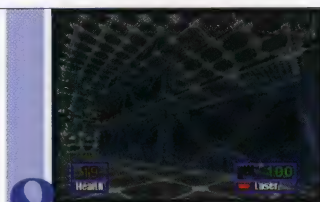
12 峡谷にある2つめの岩のブリッジの裏側。進行方向左の奥の方にある。取り忘れないように。

STAGE ステージ7 帝国貨物船スプローサ

1 スタート地点の扉を出たすぐ左側の部屋の隅。展望スペースのすぐ側の部屋の中だ。

2 ストームトルーパーがいる小部屋がいくつかある場所を抜けたあとのT-Pキャノンの裏。

3・4 3は、1回目の回転扉の2つめの部屋の中。4は2回目の回転扉を抜けた部屋の仕切の上。

5・6 回転する円盤がある部屋の、円盤の動力部分(?)の上。2つの円盤からそれぞれ降りてとる。

7 倉庫部屋内2枚シャッターの側2階、階段がない方の部屋にあるコンテナのなか。

8 倉庫部屋内3枚シャッターの側2階、渡り廊下がない方の部屋にあるコンテナのなか。

9 倉庫部屋3階の、銀の扉が3つ並んでいるところの真ん中の部屋。トルーパーが多数いる。

10 ボスのローダードロイドを倒したあとに出てくるスーパーコンピュータの裏側。

STAGE ステージ8 インペリアルシティーの下水道（げすいどう）

1 回転障害がある通路の、2つめの障害手前左側のへこんだ部分にある隠し部屋のなか。

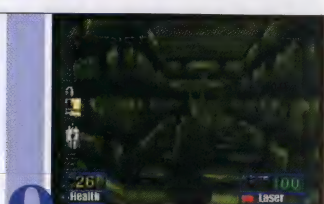
2 下水がたまっている広い部屋の、入り口から見て一番左手前にある柱の水中。

3 1つめの銀の柱がある縦穴の隠し部屋。水中のスイッチを2つ押すと、その間に部屋が開く。

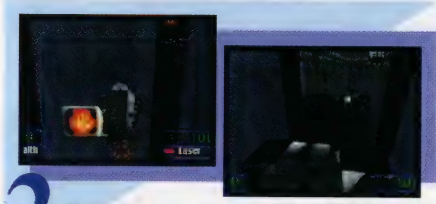
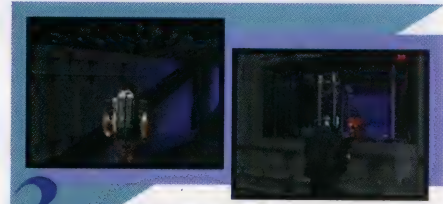
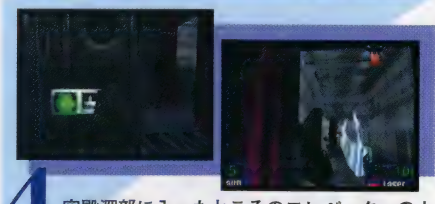
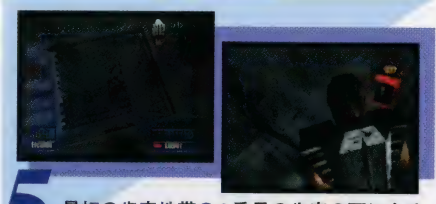
4 1つめの足場がたくさんある縦穴の一番上。暗い通路を進んでいった突き当たりの所にある。

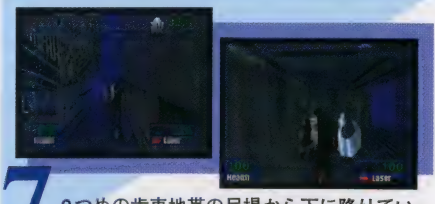
5 2つめの足場がたくさんある縦穴の一番下。突き出ているパイプのなかにある。

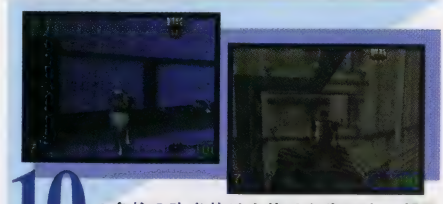
6 キーを入手して、扉を開いたあと、水中通路のある側と反対（入って左）の水中。

7 8 7は、水中通路を抜けた所の、回転する柱の周り。8は、2つめの銀の柱のある縦穴の水中。

9 2つの4枚柱をすぎたあとの、左右の道がつながっている部屋の右の方（少し高い場所）。

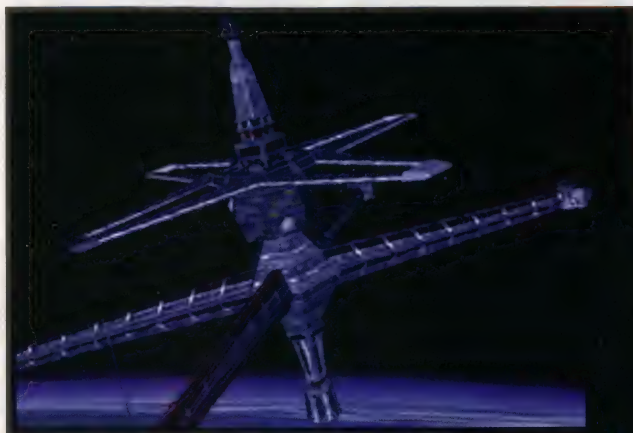
STAGE ステージ9 シゾールの宮殿（きゅうでん）

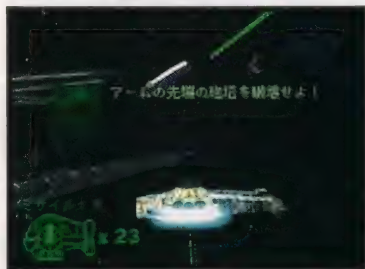
1 螺旋階段の先にある広い部屋の2階。開閉スイッチをオンにすると背後に開く小部屋のなか。

2 最初のエレベーターで、先に2階のスイッチを押す。するとエレベーターが地下に降りる。その地下1階の隠し部屋の中にある。

3 2つめの桟橋から下に降り、そのまま突き当たりまで奥の方へ進んでいく。その上部にある部屋の中にある。

4 宮殿深部に入ったところのエレベーターの上部にある隠し部屋。一度エレベータを降りてスイッチを入れると開く。

5 最初の歯車地帯の2番目の歯車の下にある。ジェットパックを利用してスピードを調節しながら降りるとダメージを受けにくい。

6 5つめのチャレンジポイントの場所にある隠し扉の通路を進む。エレベーターの部屋から見えたチャレンジポイントが取れる。

7 2つめの歯車地帯の足場から下に降りていったところにある。足場の端の方から降りていけば歯車にあたらないですむ。

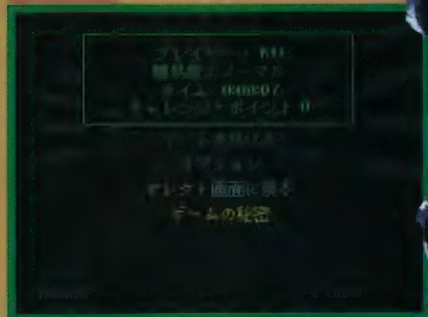
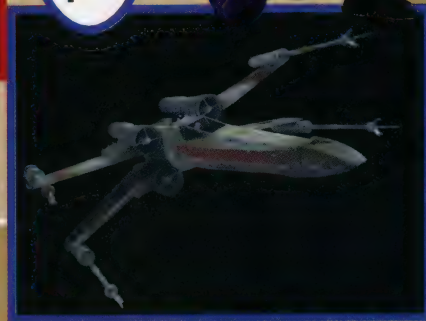
9 8 6角柱のある吹き抜けの部屋。入り口の真下の階層にある隠し部屋に8が。柱の下の方の柱の中に9がそれぞれある。

10 6角柱の吹き抜けを抜けた先の広い部屋にある桟橋。橋の行き止まり部分が隠し部屋になっていて、その中にある。

STAGE ステージ 10 スカイフックの戦い

最終ステージであるこのステージ10にはチャレンジポイントが存在しないので、その紹介をしていこう。
シゾールに捕らわれていたレイア姫を助け、宮殿の破壊に成功したダッシュたちは、シゾールの住むスカイフックの破壊へと向かう。スカイフックに到着するまでの間、アウトライダーの操縦はリーボにまかせて、迫り来るシゾールファイターを打ち落とせ。スカイフックに到着したら、まずは4つの砲台を破壊せよ。その後、内部に進入してスカイフックのコアである原子炉を破壊するのだ。成功を祈る。

↑このスカイフックに悪の元凶シゾールが住んでいるのだ

↓シゾールの企みを知った帝国軍や、ミレニアムファルコン、Xウィングも戦っている

↑フック内部の原子炉。4方に延びているスカイフックの腕から進入、破壊するのだ

ゲームの秘密はドリテクの宮殿を見よ!!

さて、ゲームの秘密を教えてもらうために必死になってチャレンジポイントを集めてきたが、いったい秘密ってナンなんだ!? その答えは『ドリテクの宮殿』にアリ!! というわけで、知りたいヒトは147ページを見てみよう。何たって今回はテュロック＆スターウォーズスペシャルだ。

●読者の手紙から●

N64フォーラム

「N64フォーラムのページを増やして欲しい」という声が多く寄せられ、フォーラム担当としてはうれしい限りです。で、今月は特別に「1ページ増量スペシャル」でまいります。これからも、いろんなご意見、ユニークな体験談、それに異論、反論などの投書もお待ちしてます！

●楽しんだほうがいい感じだよ

岩手県・里谷たむり

次世代機戦争に任天堂不振説…さすがに最近は言われなくなりましたが、相変わらずの嫌な雰囲気はユーザーの間でくすぶっているような気がします。いまだに自分が持っているハード以外のメーカーを毛嫌いする人けっこう多いですよね。特にN64ユーザーはまだまだ少ないので風当たりがキツいかもしれません。

でも64ドリーム読者の皆さんなら、N64の魅力を良く知っているはず。だから嫌なウワサなんか気にしないで楽しんだ方が得だと思いますよ。それから他機種に対抗意識を持ちすぎてお互い嫌な気分になってしまうのもソンだと思います。…とはいえあんまりやなこと言われると頭にくるのも人情だけどね。

N64もPSもSSもそれぞれほかにはない魅力があるはず。だからどれが正しくてどれが悪いなんてことはない…ただ、面白いゲームって何だろうという問いにそれぞれちがう答を出しただけだと思います。その答のうちの1つが「マリオ64」だったり「FFVII」だったりするわけです。きっと正しい答なんてないのでしょう。そして、「ゼルダ64」も「マザー3」も「ドラクエVII」も新しい答を出してくれると思います。それまで楽しみに待ちましょう。やっぱりゲームは楽しまなきゃソンですよ!

●発売時期が悪かったN64

鹿児島県・有里慶也

はっきり言ってN64の発売は最悪のタイミングだった。PSもSSもソフトが十分そろっていて、おもしろいソフトもけっこうあった。その時期にN64は3本のソフトで発売し、後が続かなくてすぐに売り上げが落ちた。そのころから状態はなんら変わらず、PSが昔のSFCのようになっている。N64はソフトが少ない。なぜか、64ビット機はソフトを作るのが難しいから? それもあるだろうが、まずソフト会社が少ないのである。なぜ少ないのか? 任天堂がN64発売前から「クソゲーはいらない」等、述べていたのを覚えているだろう。SFCに参入していた会社がN64には参入せずPSに参入しているのはなぜか。そこを任天堂にも考えてほしい。

実際、N64には質の高いソフトだけとは言えない。任天堂が本当に「ゲームが変わる、64が変える」つもりなら少数精鋭の考えを変えるべきだと思う。多数精鋭なんて言葉はないと思うけど、そっちの方がどう考えても良い。

64DDも出る事だしまだまだこれらだと思う。やっぱり一番任天堂には期待している。

●N64とつらい日々

北海道・成瀬晶

N64発売から1年。この間に発売されたゲームの中で、一番インパクトのあったタイトルはなんだろう? おそらく、多くの人が、「スーパーマリオ64」と答えると思う。私にとっては、ゲーム内容以上に強いインパクトを持ったゲームだ。

実をいうとこのゲーム、自腹を切って買ったわけじゃない。64本体ほしさに出した雑誌のプレゼントで当たったのだ。ソフトだけ当たってしまい、金がなくて本体を買えずにいた4ヵ月間、どんなに苦しかったことか…。しかもこの直後、今度はコントローラブロスが当たった。コントローラを握りながら、カセットやマニュアルを見つめ、幅跳びや宙返りなどの予行演習をするむなしい日々が続いた。どうにもたまらず、店頭のデモ機で遊んでやれ、と思って出向くと、いつも子供たちでいっぱい…。

だから、64本体を買った時はうれしかった。買ってきた64を家族に見せびらかして、これでやっとマリオで遊べるね、なんてねぎらってもらったりして…。やっと遊べた「マリオ64」はとてつもなく楽しいゲームで、いまだに遊んでいるぐらいだよ。堪え忍んできたかいがあったってものだ。しかし、プレゼントに当たってこんなにつらい思いをした奴もめずらしいだろう。今じゃ笑い話だけどね。しかし、その1ヵ月半後、64の値下げで、またつらい思いを味わうことになるとは思いもしなかった…。

●MOTHER3で流れが変わる

埼玉県・石井由美子

私は、N64が好きです。今、CD-ROMの方が人気があるみたいだけど、SSやPSよりN64の方が性

能が良いと思うし、最高のマシンだから最高のソフトが出来るのだと思います。RPGやSLG不足のせいで、PSにユーザーが流れています。でも、新しいタイプのRPG（マザー3）が64DDで発売予定になっているから、流れが少し、PS一本調子の現状から変化すると私は思います。今までのRPGが古くなり、新しいものへ目を向けることは、ユーザーもソフト会社も避けられないと思っています。だから、今はN64が不調でもあまり心配せず、マイペースでユーザーも任天堂もN64を楽しめば良いのでは…。

そもそも、このような現状になったのは任天堂のN64をアピールするのが不足していることと、ユーザーにN64が誤解されているのが原因だと思います。まず、ユーザーの任天堂に対する誤解、N64の誤解を解消させなければ、N64は普及しません。日本ではソニーの販売戦略の勝利でも、海外ではN64が好調に売れているのだから、任天堂は儲かっているし、株も高値で評価されているんです。だから外国ソフトの多いPSにも、N64が好調なので、海外のソフト会社はPSを少し減らしてN64ソフトを増やしていますから、外国のPSソフトの個数は前より数が少なくなると思います。

●N64は絶対に負けない

愛知県 ダイナマイト

N64は中学生の僕たちの中ではあまりいいとは言われていません。N64を持っている人はちゃんといいと言っているんですが、プレステを持ってる人は完全にバカにしています。確かにプレステのソフトでやりたいと思ったソフトはあります。だけどやってもすぐにあきてしまいました。それにくらべてN64は長く楽しめます。家の近くのゲームショップでもN64のやれるところがあって、その横に他のゲーム機も置いてあるけどN64のほうが圧倒的にやっている人が多いです。小学校の低学年の子は3～4人でずっとやってるぐらいです。子供にはとっても人気があるんです。

なのになんでダメと言われるんでしょうか。それはたぶんプレステやサターンのユーザーがN64が何台売れているのか知らないからだと思います。だからもっとテレビのせんでんをしていっぱい売れていることをしらせてください。そうすればN64が売れなかったから安くしたと思われなかったと思います。6月23日でN64は発売1年です。その時に「何台売れました」というせんでんをするといいと思います。

K@zuさんから送っていただいたエヴァンゲリオン風メッセージ

アンパンで例えるとプレステはあんこを食べおわってのこりの味のないパンの部分です。だけどN64はこれからあんこを食べようというところです。N64はこれからです。みんなでおうえんしましょう。

●N64フォーラムに感動

静岡県・K@zu

偉そーに書いてゴメンなさい。N64フォーラムを読んでいて、めちゃめちゃ感動したので、自分もこんなモノを作ってみました（右上の画像参照）。ちょっと言い過ぎかなって気もするけど64のソフトを作っている人達を励ますつもりでガンバってみました。僕もいつかHOTなゲームが作れたらいいなって思います。This is HOT!! ←どうでしょうか？

でも、64のソフトに「パラッパラッパー」のような感性が足りないのも事実です。実はCOOLゲームがめっちゃ好きなんです。「COOL BOADERS」や「WIPE OUT」は64に移植して欲しい。

全然見た事ないけどエヴァンゲリオン風にしてみたつもりですけど、こんなんでいいのか？

●賢いユーザーとは？

埼玉県・小林俊介

ぼくは常々バイオハザードやスマッシュコートをやりたいと思っていた。N64に移植される日を心待ちにしていた。だが、いつまでたっても開発スタートの情報が来ない。やってみたいゲームも増えてきた。ある時ふと思った。これが賢い消費者か？ 俺って頑固者なのか？ 大好きな任天堂に、大いなるこだわりがある気持ちは変わらない。けれどPSやSSにも良作ソフトがある事はまぎれもない事実である。だからぼくは、PSもSSも買おうと思う。他のユーザーの様に、N64を軽視するのではなく、N64が最優秀ハードであるという認識をもって他機種を買おうと思う。だってサクラ大戦やりたいんだもん。けっして

任天堂を見捨てたわけではありません。これからもN64を応援します。

考えてみれば、PSやSSががんばっているおかげでゲーム業界が活性化され、良作ソフトが増え、そして値段も下がって、消費者にとってみればすばらしい状況である。64ドリーム読者は任天堂にこだわりすぎて損してる人が多いのかもしれません。ぼくは、もっと気楽な気持ちでゲームを楽しもうと思います。

●パイロットウイングスのCM、みんなまだ覚えてる?

神奈川県・ミノフスキー

「PSが売れた原因はなにか?」と聞かれたら、みなさんはどう答えますか? まあ人によって意見の分かれるところですが、ぼくならテレビCMを第一に挙げるでしょうね。PSソフトのCMはどれも印象的で、視聴者が興味をそそられるようなものばかりです。たとえばクラッシュ・バンディクーのCMを思い出してみてください。

「♪クラッシュ・バンディクー、クラッシュ・バンディクー」というあの妙なフレーズがいまだに耳に残っている人も多いと思います。

一方、N64ソフトのCMはというと、これがあまりパッとしたものがありません。ゲームの質はともかく、CMの質という点では明らかにN64の完敗です。ゲームに詳しくない方がSF64のCMを見たとき、あれでは振動パックのどこがスゴイのかがまるで伝わってきませんし、テレビの前の人々を惹きつけるようなインパクトもほとんどありません。せっかく人気絶頂の広末涼子ちゃんを起用したのに、「いけ!」とか「シビレるぅ〜」なんて言わせるだけじゃちょっともったいない、と思ったのはぼくだけではないでしょう。

こんなことは数年前の任天堂からは想像もつきませんでした。SFC版のゼルダのCMは秀逸で、ぼくはあのミュージカル仕立てのCMを見たいがために、よく「マリオスタジアム」にチャンネルを合わせたものです。また、ファミコンウォーズのCMソングには強烈なインパクトがあり、今でもハッキリと歌詞を覚えています。あのころの任天堂はいったいどこへ行っちゃったのでしょうか? 残念で仕方がありません。

任天堂のソフトはだれでも楽しめますから、もっとたくさんの人にプレイしてほしいと思っています。でもそのためには、ゲームに興味のない人に「なんか面白そうだなあ」と感じてもらえるようなCMを作ることが必要でしょう。N64ユーザーにとっても、買いたいソフトのCMが流れてきたらつい見入ってしまうでしょうし、そのデキがよかったりしたら最高じゃないですか。「絶対、発売日に買う!」って気になりますよね? そういう意味でも、任天堂はもっとCMに関して努力すべきだと思います。ゲームだけでなく、CMでもぼくたちを楽しませてください。よろしくお願いします。

読者アンケートから FROM READERS

●ハドソンの会長と社長がSLマニアと知ってとてもうれしい。ぜひN64ソフトでSL物を考えて欲しい。SLマニアの会長と社長ならやってくれると思う。
(山口県・サボテン64)

●子供に負けたくないので、64ドリームを密かに読んでいます。知識だけは子供に負けないけませんが…やはりテクニックでは負けるよ〜!(愛媛県・ゆりちゃん)

●私が好きな家庭用ゲーム機のメーカーは任天堂とナムコです。両社のゲームには温かみ、やさしさがあるので好きです。ナムコのN64ソフトには期待しています。
(宮城県・唐沢久夫)

●N64フォーラム、64サポーターとして必ず読んでいますが、この読者の熱き思いは任天堂に届いているのでしょうか。一向に変わらないマスコミ展開、CM本数の少なさ、各メディアへの情報発信の少なさは業界No.1です。本当にN64がス大好きで応援しているユーザーが毎号こんなに激励しているのに、いつまでも殿様商売ではN64は普及しませんよ。
(愛知県・谷口茂樹)

●N64に期待して1年前に予約で買った私。まわりではいろいろ言うけれど、N64にさわってカンドーを覚えてしまうと他のが物足りなくなっちゃうのよ。わかる?!
(埼玉県・リエフラッシュ)

●独身の頃、いつも主人と私の2人でゲームをやっていたのに、今では息子と主人でやっています。もう6才の息子はすっかりゲームにはまり、主人を"師匠"と呼んでいます。あ〜あ!
(高知県・久保田健斗くんのママ)

●まわりがプレステユーザーだらけで、ぼくだけがN64ユーザー。しかも「N64買ったのは失敗だね」なんて言われてもうくやしい。しかし、そんなぼくをはげましてくれるのがThe64DREAM。スリッピーの言うとおり、「大丈夫、大丈夫」ですね。
(千葉県・ササ)

●こづかいが少ないもので、パチンコ屋の人に頼みこんでN64のソフトを置いてもらって、必死になって景品としてもらっています。勝てればいいけど…。
(大分県・とうとう30)

●もう僕も20になるのでゲーム雑誌なんて全然買っていなかったんですが、N64買って失敗したかなっていう時期がありました。でもN64って、やっぱおもしろいすよね。(東京都・MAX最高!!)

●ブラストドーザーで僕もプラチナメダル57枚全部とりました。4月27日午前1時。友人と「完全クリアするまでスターフォックス買わない!!」と約束したため、発売日にクリアできてよかった。「ギボンズ迷路」がいちばんムズかった。このムズさをわかちあえる人がいてうれしい!!
(福岡県・必殺バナナの舞い)

N64フォーラム原稿大募集!

読者のみなさんの熱きメッセージをこのフォーラムにぶつけてください。もちろん身の回りでおこったエピソード(ついにN64買ったぞ!とか)や、こんなCMがあったらいい(たとえば宮本茂さんをゴールドブレンドのCMに担ぎ出そう!とか)など、N64に関する話題なら何でもOKです。文字量は600字以内がベスト(写真付きも大歓迎!)。長文の手紙をいただいても(必ず読みますが)スペースの都合で全文掲載できないこともありますのでご注意ください。

●あて先は●
〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
お待ちしてます!

DREAM IMPRESSION ドリームインプレッション

みなさん、こん○○は。ドリームインプレッションのコーナーです。テーマに選ばれるソフトが人気の新作タイトルばっかしに集中するのは、インプレ担当としては寂しい限りです。N64ソフトって数は確かに少ないけれど、どのゲームで遊んでもきっと楽しいはずなんですから（一部に例外あるかも）。で、次号は『マリオ64』や『ウエーブレース64』がねらい目かなぁなんて勝手に考えています（？？？って思った人は「N64の質問箱」をお読みください）。その他、このコーナーに対するご意見、ご希望もお寄せください。お待ち申し上げております。

●スターフォックス64●

家族のヒーロー「スターフォックス」

帆足寛二（香川県）

思えば、私はファミコンからゲームの楽しさを知り、スーパーマリオ3などにはまりまくってました。家族ができ、「子供のために!」を口実にSSからPSへ、更にN64ときて、桁違いの性能に驚き、今はN64一筋です。マリオ64、「す、すごい!」。カート64、「おもしろすぎる!」。ウエーブレース、「ゲーセンより綺麗!」。そして今回のスターフォックス64です。

ちょっとプレイして、3歳と5歳の息子たちには操作上、ちときついかなと思っていたところ、我が息子たちはマリオで3DスティックとZトリガー、カートでRボタンの操作を完全にマスターしていた為、トレーニングモードで少し練習させたら、宙返りからローリングまですぐに覚えて、いきなりセクターXまでいけました! また、普段はゲームを始めると「ケッ! またゲーム?」と悪態をついていた奥さんも、フォックスだけは家事を止めて見ています。

特に主人公たちの会話の豊富さとオールレンジモードでの戦闘は、他のゲーム機では無理でしょう!? ゲームの達人おとうさんとしては、子供たちの手前、やさしいルートAは子供に任せ、ルートC攻略の為、深夜一人でこっそりやりこむ毎日が続きました。

またスターウルフとの戦闘では振動パックのおかげもあり、家族それぞれ、主人公になりきってます! 長男がフォックス、次男がファルコ、私がペッピー、奥さんはキャットでいいそうです。ですから、うるさい、うるさい!「ゲゲー! スリッピーが危ない! 助けて!」とか、ファルコが後ろにつかれたら「ファルコは上手だから、ほっとけ!」とか、完全になりきっています。極めつけはエリア6で全員で最終防衛ラインを突破して、敵から「最終防衛ラインを突破されました! こいつら化け物か!?」って言われた後で、家族全員で「そうだー! 俺たちはスターフォックスだ! おぼえとけ!」と捨て台詞をはいてベノムに向かいます。

ベノム2では一段と強くなったスターウルフたちを何とか撃墜し、ボロボロになってしまったアーウィンでアンドルフとの最後の戦い! あと一撃食らったら終わりのぎりぎりで倒し、フォックスの父の助けで、何度もだめかと思いながらクリアしたとき、私は不覚にも涙してしまいました! そして後ろで見守っている子供たちの目にも涙が…。

本当に買ってよかった! 今日こそセクターZに行くぞー!

▲いやいや、とってもいい話でした、帆足さん。編集部でも攻略中のアンドゥレア君（専属ゲーマーです。ボスキャラのアンドルフとは関係ありません、念のため）の背後から『SF64』見ていて、「プレイしなくても面白いゲームだなあ」って感心してましたもん。

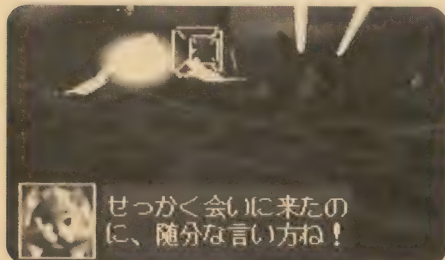
●スターフォックス64●

特に「RPGしかやらない方」へ…

中川礼依子（岐阜県）

もう、N64ってすごいですね。まだそんなに沢山ソフトは出てないのに、「傑作」と呼べるソフトが多いのですから。私は今までに1本しか3Dシューティングゲームはやったことはありませんが、『スターフォックス64』も他のゲームとは違う「傑作」と呼べるゲームだと言い切れます! まず難易度。始めは簡単、後はどえらい難しい。初心者でも、やっていくうちに腕は上達していくものですから、ちょうど良い難易度になっていると思います。「私ってシューティングの素質あるかもしんない」と嬉しい誤解(?)が出来るハズです。諦めずに自分の感覚を信じて行けば大丈夫。多分。

そしてロールプレイ(役になりきる…みたいな意味です)。このシリーズって仲間の存在感がかなり濃いんです。ガンガンあーだこーだ喋ってくれますから。そんな影が濃い奴等がフォックス(＝プレイヤー)に話し掛けてきますから、「今はこいつらと一緒に戦ってるんだー」って事が強く感じられます。間違って誰かさんを撃ってしまって「バカモン、ワシだ!」などと言われた時にゃ、「わわわわ、すんませ～ん」

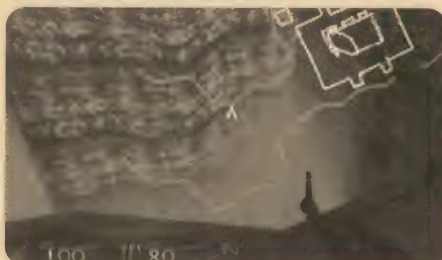
などと謝ってしまいます(こんな素直に謝っちゃうのは私だけか?)。あと、カタリナで作戦終了になると後味が悪すぎて嫌な気分になったり(私だけか?)とか、キャットさんはファルコとフォックスのみに話し掛けて、他のお2人には何も言わないので、「こーの女は年寄りとガキ(とも呼べんが)には興味なしかぁ!!」とか思ったりしました(こう思ったのは私だけだな)——。と、プレイしていると知らない間に感情移入していたりします。そりゃ、RPGみたいなSHTですからね、『SF64』は! RPG好きにもお薦めです。もとはRPGばっかやってた私は、『マザー2』と『SF』をやってショックを受けました。「絵やジャンルで面白さを決めたらいけない」と。

インプレ担当(男)は、キャットの声を聞くために『フォックス64』をプレイすることがあります。ウサギやカエルはいいからせめて彼女だけは映画『バットマンリターンズ』に出てきたキャットみたいに人間であって欲しかったと思うのであります。

●時空戦士テュロック●

『DOOM』の流れを汲んだゲーム

I Love NIRVANA（大阪府）

ようやく発売となった『テュロック』は僕にとってはポジティブなイメージが強かった。その世界観にも魅かれたが、なんといっても360°のフィールドの中で展開されるシューティングというのを知ってすごく期待した。このゲームが「DOOM」の影響を受け、その流れをくんだソフトなのは明白である。しかも戦いの舞台をフィールドを主体にして進化させている(『DOOM』は3Dダンジョンのみだった)。これは期待するなという方が無理な話だろう(『DOOM』をプレイしたことがある人ならおわかりいただけると思う)。

ステージ数が多くハラハラドキドキする臨場感を充分に堪能できるのはいうまでもないが、3Dのゲームが64向きだという認識を再確認できるソフトでもある。グラフィックや演出(特に敵の死に様は超リアル)もかなりいいセンいっている。ただし問題点があるのは、独得の操作感覚に慣れるまでが大変だというところだ。Cボタンと3Dスティックを使いこなせないとキツイのだが、慣れない内は結構やっかいなのだ(敵を撃つときやジャンプする時などにおいて)。そのせいか最初は爽快感ともどかしさが表裏一体な気がしたし、ゲームバランスが悪いような印象も受ける。でもとてつもなく魅力的なゲームなのは事実だ。もちろん洋ゲーだから好みが別れるというのもあるだろうが、僕自身としては『ブラストドーザー』と同じく良質の洋ゲーとして高く評価している(『ブラストドーザー』にはなかった難易度設定がついているのもポイントが高い)。面白いのは確かなのでぜひ万人にお薦めしたいのだが、やっぱりバリバリのゲーマーとか洋ゲー好きの人にしか支持されないような気もする。とにかく先入観を捨てて一度プレイしてみてほしいソフトである(公式ガイドブックは強い味方になるでしょう)。

『DOOM』といえば"ゲーム酔い"。この『テュロック』もお酒をのみながらプレイすると一発できききます(お子様はマネをしないように)。ゲームに酔いやすいタイプの人は、画面上にマップを出して背景を見ないようにするとかなり効果的です。お試しあれ。

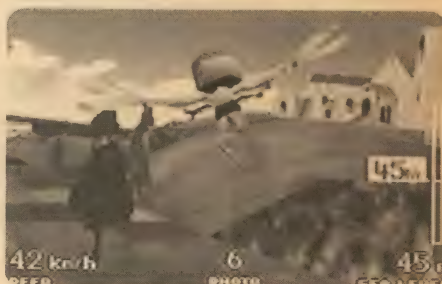
●パイロットウイングス64●

SFC版で完成していたPW64

熊谷幻斎（奈良県）

現実には経験できないことを疑似体験できることがゲームの楽しみのひとつであるならば、スーパーファミコン版『パイロットウイングス』は、まさにそうした疑似体験ゲームの傑作だった。飛行機の操縦をはじめ、ハンググライダー、スカイダイビングなど、現実に経験するには金も暇もかかるようなことを手軽に楽しませてくれたこのソフトは、ぼくのゲーム歴の中でもかなり思い出の深い1本である。ただ、不満な点もなかったわけではない。背景が小さいこと、地面に起伏がなくまっ平らであること、空中の障害物がないことなどだ。これらはすべてスーパーファミコンというハードの限界によるもので、当時の技術では実現したくてもできなかったのだと思う。

しかし、高性能ハードN64の出現で、これらの不満点がついに克服される時が来た。『パイロットウイングス64』では、飛行の舞台が広く、かつ起伏に富んだ精緻な3DCGになった。民家などの細かい部分まで丁寧に描かれているので、目的を忘れて自由に飛び回る「遊覧飛行」の楽しみが格段に増した。また、タスクの内容も、峡谷の間を飛んだり橋の下をくぐりぬけたりと、スーパーファミコン版では考えられなかったことまでできるようになった。これこそが『パイロットウイングス』の本来あるべきだった姿であり、スーパーファミコンでは実現できなかったこのゲームの理想像が、N64でとうとう現実のものになったと言えるだろう。

にもかかわらず、僕がスーパーファミコン版で感じたような感激を、今回はそれほど感じることはなかったのである。スカイスポーツをリアルに疑似体験させるという肝心のゲームシステムの部分に、当時のような新鮮味がなかったからだろう。N64になって、グラフィックは大幅に発展したが、ゲームシステムの発展はほとんどなかった。というより、あれ以上発展させようがなかったのだろう。『パイロットウイングス』のシステムは、スーパーファミコン版ですでに十分完成されていたし、それゆえにこそ、前作は名作の名に値するゲームだったのだ。今回のN64版の位置づけは、「前作のよくできた続編」といったところだろう。

N64版について「広大なマップがよかったなあ」と言うのは編集部のキクボウ。アメリカのパラダイム社ではすでに続編の開発に入っているようです。今度はどんな世界を飛び回ることができるのでしょうか。

ドリーム インプレッション

●原稿大募集!●

<掲載料は2000円のおもちゃ券!>

N64ソフトをプレイしてみて、面白かったこと、感動したこと、哀しかったことなど、キミやアナタが感じたことをドンドン送ってくださいませ。新作でも旧作でもN64ソフトなら大歓迎! 掲載されると金2千円のおもちゃ券をさしあげます。よろしくね。

▼応募方法

文字数は400～800字くらいまで 原稿用紙に書いて(ワープロでも可)編集部までお送りください

▼あて先

64ドリーム編集部
「ドリームインプレッション」係まで
(住所、ファクス番号は101ページをご覧ください)

じくうせんし

タムロック

~これがカルトの生きる道~

第3回

やっとゲームのハナシなのだ

ふと気がつけば、すっかりアニメと特撮だけのページになってしまった。というんで、今月もちょっと反省ざる。だからこそ予告通り、今月はゲームネタなんである。まぁ、最初はカンタンなゲームの歴史からスタート。いろんなゲームジャンルの歴史などもやっていきたいところだな。もちろんおなじみの時空戦士クイズもあるので、軽く挑戦してもらいたい。それが、じくうせんしへの第一歩にして義務なのだ。

なんと今月からはゲームネタを中心に、よりアカデミックな展開をしていこうと思うんで、そこんとこよろしくなのだ。どうも昔懐かしいネタになると、アニメや特撮に目がいってしまうけど、われらのN64がゲームの"質的変換"を目指しているのなら、今こそ過去のゲームを相対的に検証し、ゲームとは一体ナンなのかというテーマについて考察しなくてはいけないのである。それが結果的には"質的変換"について考えることでもあり、かつゲームソフト業界の健全化にも役立つであろう議論に違いないのだ。むむむ、ちょっとだけアカデミックな雰囲気になったところで、本題に入ろう。

まず、ゲーム。正確にはビデオゲームとかテレビゲームと呼ばれるモノは一体いつ頃に誕生したのか? これには結構いろんな説があるんだけど、1950年代の後半。例えば、1958年に作られたチェスゲームが最も古いゲームだという声もある。そもそも当時はまだブラウン管モニターが珍しかった時代。当然コンピュータも小さなものでもトラックに積まないと運べないという大きさ。しかもテレビゲームそのものがない時代なのだ。例えコンピュータ上でゲームをプログラミングした研究者がいたとしても趣味のレベル。人々の目に触れることもなかったのかもしれない。ちなみに、現在一般的におなじみになっている世界最初のテレビゲームである『スペース・ウォー』がアメリカで完成するのは、60年代になってから、1962年のことなんである…。

時空戦士クイズ

懐かしのゲーム編　その1

①プロレスラー長州力が出てくる妙なアクションゲームのタイトルは?

②ハンバーガーを作ることが目的のアクションゲームとは?

③おなじみの『ボンバーマン』シリーズの第2弾のタイトルは?

④『ポートピア連続殺人事件』のパソコン版のタイトルは?

⑤PCエンジンに最初に登場したアイドルは誰?

⑥『スーパーボーイアラシ』って、どんなジャンルのゲームだ?

⑦あの『ダビスタ』第1作の正式タイトルは?

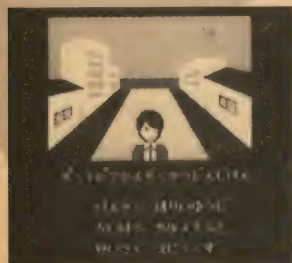
⑧ゲームにもなったジャニーズ事務所のアイドルとは?

⑨アドベンチャー『さんまの名探偵』で最初に殺される漫才師は?

⑩おなじみ『スーパーマリオUSA』の元になったゲームとは?

時空戦士度チェック

0問正解	ただの一般人
1～3問正解	ただのゲームファン
4～6問正解	結構詳しいカルトなヤツ
7～8問正解	キミこそ、時空戦士だ!!
9～10問正解	ただのおたくゲームオヤジ

※答えは10月号に掲載する予定。

◆毎度『ドラクエ』の作者としておなじみの堀井雄二氏の代表作『ポートピア連続殺人事件』。もちろんファミコン版の画面なのだ

©エニックス

●今月の「時空戦士クイズ」の答えが分かったという人はハガキに書いて送っておくれ。なんと最も正解が多かった人には、タムタム特製の「じくうせんし認定証」とグレートな記念品を贈呈。しかも半年間でこの「じくうせんし認定証」を最も多く獲得した人には、さらに「超じくうせんし認定証」とレアなプレゼントも自腹で用意しよう。また、みんなのゲームにまつわるオモロイ思い出話も募集中。忘れられないあのエンディングとか、裏ワザで苦労したとか、なんでもいい。もちろんイラストなんかも募集しているのだ。ほんぢゃ、よろしくね。

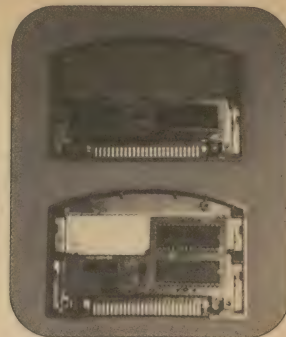
おハガキ募集

宛先

〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「時空戦士タムロック」係まで

※ NIFTY-Sereve「気ままにシネマフォーラム」(FJOYCINE)でのクイズの答えの受付は終了していますので、ご了承下さい。

※7月号の答えは都合により来月号で発表します。

第5講 「ビット」と「バイト」の話

◆「カセットの中見せて」という、長野の味沢俊介くんのリクエストにお応え。プログラムが書き込まれたROMが入っておるが、CPUは入っとらんよ。ちなみに上のほうが64メガビットの「パイロットウイングス64」で、下のほうが96メガビットの「マリオカート64」。容量の多さが一目瞭然じゃね。

おす、元気か？　暑くなってきてたまらんのう。ジジイの身には、ちとこたえるよ。本になった先月号を見て知ったんじゃが、このページって総ルビなんじゃな。ルビってのは「ふりがな」のことじゃよ。海豚、海馬、海豹、海象、海驢、海獺、膃肭臍、なーんてわざわざ書いてみたりなんかして。おお、勉強になるのう。ラッコは海のカワウソと書くんじゃな。なるほどのう。オットセイは…なんじゃ、これは。日本語か？　普通こんな字、漢字検定やってる人でもないと読めんぞ。全然N64とは関係なかったのう。編集長、ごめんなさい。ルビをふってくれてる方にもごめんなさい。

●　●　●

ってなわけで、今月も始めるぞ。「ビット」と「バイト」についての質問を寄せてくる人が多いようじゃ。今回はこのテーマでいくことにする。ビットもバイトも、コンピュータが扱う情報量を表わす単位らしいが、どう違うのかがよくわからんと、そういうわけじゃな。まず「ビット」じゃが、1ビットで表わせる情報は2通りだけ、「0」か「1」だけじゃ。電気信号がオンかオフかという、情報の最小単位なのじゃ。ところがこれが2ビットになると、「00」「01「10」「11」という4通りの情報を表わすことができるようになる。3ビットならそのまた倍の8通り。これが2進数というやつで、コンピュータの動作の基本なのじゃよ。64ビットCPUとは、簡単な言い方をすれば、64個の「0か1の信号」を1度に受け付けられるCPUということじゃな。64ビットで表わせる情報は、「2の64乗通り」ということになる。

で、次は「バイト」じゃが、「8ビット」イコール「1バイト」じゃ。同じ情報を表わす単位であることに違いはない。なんでそんな分かりにくいことをするんだ、と思うかもしれんが、身近にも似たような単位があるぞ。鉛筆でもなんでもええが、12個を「1ダース」と言うじゃろ。それと同じようなもんだと考えてもらっていいじゃろう。コンピュータは、人間が読む文字、英数字や記号を1バイトで表現している。100バイトなら100文字分の情報量ということになるの。1バイト(8ビット)で表現できる情報は、2の8乗、256通りじゃ。ああ、難しいのう。でもガマンして読んでネ。「乗」がわからないキミは、すまんがお母さんにでも聞いてくれ。

ここで間違えてはならんことが1つある。「キロビット」「キロバイト」という単位じゃが、これは「キログラム」や「キロメートル」のキロとは意味合いが違う。「1キロバイト」は、2の10乗バイト、1024バイトのことなんじゃ。なぜ1000バイトを1キロバイトと言わないかというとじゃ。あー、コンピュータの動作の基本は「0」か「1」で、それが何ケタあるか、つまり、「2のn乗」という単位の数値でモノを考え、動作してるんじゃ。そういう2進法の頭の構造では、10進法の1000という数字は、ものすごく中途半端なんじゃよ。20ビットや48ビットのCPUがないのもそういうわけじゃ。ちなみに1メガは2の20乗、つまり1048576じゃ。

結局は、どちらも同じ情報の単位なのじゃが、人間が見てわかりやすいのは「バイト」であるという事が言えるじゃろう。なにせ1文字1バイトじゃからな。じゃが、あくまでもコンピュータは「ビット」を基本に動作しているんじゃ。そういうわけで、CPUなどのコンピュータの内部構造に関しての情報単位は「ビット」で表現し、フロッピーやCDなど、人間がよく手にするモノの容量は「バイト」で表現するという使い分けがされておる、と言っていいじゃろうな。

ところがじゃ。N64のROMカセットでは、容量を「ビット」で表わしている。ファミコン時代からの慣習みたいじゃが、これはなぜなんじゃろうなぁ。ま、CDなんかとは違って、カセットは内部の回路に直結させて使うモノじゃから、そういう単位を使っておるのかもな。「8メガバイト」よりは「64メガビット」と言った方が聞こえもいいしのう。「100メガショック」の某ゲーム機も、バイトで言うと「12.5メガショック」で、ちょっとショボくなってしまうな。

今回のポイントは「1バイト＝8ビット」じゃ。まあ、七面倒くさい仕組みはともかく、これだけ覚えておれば、不自由なく日常生活が送れるじゃろう。

●64DDはなぜ64メガバイトなのか？　CD並に大容量にすべきではないのか？

(神奈川県／鳥居一日出)

コストの問題と、書き込めるということの柔軟性を両立させた場合に、64メガという容量がぴったりだったのだ、というのは想像にすぎんのじゃが、これは任天堂に聞いても納得のいく回答は得られんじゃろうな。わし個人は、全然違うハードで作ったものを垂れ流すだけのムービーはあまり好きじゃないし、64DDが「大容量である必然性」は感じない。わしなんかがアレコレ言うより、64DDで発売されるソフトのデキが、鳥居くんの質問への一番の回答になると思うぞ。ムービーで100メガ埋めるのは簡単じゃが、プログラムだけだと10メガでも埋めるのは大変なことじゃよ。なんせほれ、10メガバイトといえば、文字にして1000万字以上の情報量じゃからな。そう考えると結構64メガバイトってデカいじゃろ。カセット風に言えば512メガじゃからね。悲観せずに、もう少し待ってみてはいかがかな。

◆散らかった机に向かって原稿を書くデス仙人。午前4時、徹夜中。タバコは本数減らしてるよ

忙しーッス!!　先月号の「ゲームストリートジャーナル」の「労なくして儲けなし」もええ言葉じゃが、人としては「労せず儲けたい」ものじゃな。今月はちっと文字が多かったのう。でも原稿料おんなじ!　そこでわしから、わしに言葉をプレゼント。「労多くして儲けなし」。あ、あれ？　でも結構、このページやってて楽しいよ。

素敵なプレゼント付き

読者アンケート

アン・ケイトちゃんです♥雨続きでユーウツな毎日だけど、雨音を聞きながらおうちの中でゲームをするのもまた一興。ところで今、編集部のある九段下は雨がまた降りはじめました。でも、昨日最後の傘を電車に忘れてきたアン・ケイトは、傘がもうないのです。ずぶぬれで家まで帰らなきゃ…とほほほ。

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）

1.非常によい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか

1.非常におもしろかった　2.おもしろかった　3.ふつう
4.つまらなかった　5.非常につまらなかった

3）今月号のどの記事が読みたくて買いましたか。表1より1つ選んでください。

4）今月号で良かった記事を表1から選んでください。（3つ以内）

5）今月号でつまらなかった記事を表1から選んでください。（3つ以内）

表1

1.特製シール	27.雑誌広辞苑
2.新作ソフトスケジュール	28.ゲームソフトファンクラブ
3.N64ドリームランキング	29.ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所
4.ゼルダの伝説64	30.関西フォックスわてらナニワの遊撃隊
5.ヨッシーアイランド64	31.実験君64
6.ゴールデンアイ	32.工作大王
7.エフゼロ64	33.ゲームのウワサ
8.MOTHER3	34.ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
9.バギーブギー	35.スター・ウォーズ 帝国の影
10.エアロゲイジ	36.N64フォーラム
11.爆ボンバーマン	37.ドリームインプレッション
12.がんばれゴエモン	38.じくうせんしタムロック
13.マルチレーシングチャンピオンシップ	39.デス仙人のゴリラでもわかるN64教室
14.カメレオンツイスト	40.特集　WORLD WIDE NINTENDO64
15.飛龍の拳ツイン	41. GAME STREET JOURNAL
16.Jリーグイレブンビート1997	42.教えて本郷さんN64の質問箱
17.パワーリーグ64	43.毎月新聞
18.ソニックウィングスアサルト	44.4コマまんが『ちびちびスターフォックス』
19.雀豪シミュレーション麻雀道64	45.時空戦士テュロック
20.DOOM64	46.64キャラクターカタログ~マリオのお菓子
21.トップギアラリー	47.ビストロでロクヨン亭
22.バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル	48.エリボンのゲームの64
23.64大相撲	49.それゆけマリオ親衛隊
24.おハガキストリート	50.ドリテクの宮殿
25.ゲームのドツボ	51.N64新作ソフトカタログ
26.業界のオキテ	52.読者プレゼント

6）あなたがよく読むゲーム情報誌を表2より選んでください。（3つ以内）

表2

1.電撃Nintendo64	8.週刊ファミ通	15.ハイパープレイステーション
2.ファミマガ64	9.ファミ通ブロス	16.ファミ通PS
3.攻略の帝王	10.電撃王	17.プレイステーションマガジン
4.Vジャンプ	11.サターンFAN	18.The プレイステーション
5.ゲームウォーカー	12.グレートサターンZ	19.ゲーム批評
6.じゅげむ	13.セガサターンマガジン	20.ゲーメスト
7.週刊TVゲーマー	14.電撃プレイステーション	

7）本誌『64ドリーム』を

1.毎月買っている　2.時々買っている　3.今回初めて買った

8）今後発売されるNINTENDO64用ソフトの中で興味のあるものを表3より興味のある順に選んでください。

表3

【ア行】	32.ソニックウィングスアサルト
1.悪魔城ドラキュラ3D（仮）	【タ行】
2.雷のごとく～超高速囲碁～	33.超時空要塞マクロスアナザーディメンション
3.ウェイン・グレツキー3Dホッケー（仮）	34.デュアルヒーローズ
4.ウルトラドンキーコング（仮）	35.トップギア・ラリー
5.エアロゲイジ	36.DOOM64
6.エフゼロ64（仮）	【ハ行】
【カ行】	37.バーチャルプロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮）
7.カービィのエアライド（仮）	38.ハイパーオリンピック イン ナガノ
8.カメレオン・ツイスト	39.バギーブギー（仮）
9.キラッと解決！64探偵団	40.爆ボンバーマン
10.がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	41.パチンコワールド64
11.キャバリーバトル3000	42.パワーリーグ64
12.キャベツ（大仮称）	43.飛龍の拳ツイン
13.金田一少年の事件簿（仮）	44.ファイアーエムブレム64（仮）
14.クリエイター（仮）	45.フライトシミュレーター（仮）
15.ゴールデンアイ	46.ブレードアンドバレル
16.ゴルフ（仮）	47.プロ麻雀　極64
【サ行】	48.ヘクセン
17.Jリーグイレブンビート1997	49.ポケットモンスター64（仮）
18.Jリーグ ダイナマイトサッカー64	50.ボディハーベスト（仮）
19.実況ワールドサッカー3	【マ行】
20.実戦パチスロ必勝法	51.麻雀放浪記CLASSIC
21.シムシティ2000（仮）	52.MOTHER 3　（仮）
22.シムシティー64（仮）	53.魔法聖紀 エルテイル
23.ジャングル大帝	54.マリオペイント64（仮）
24.雀豪シミュレーション 麻雀道64	55.マルチレーシング チャンピオンシップ
25.新・格闘～バトルダンサーズ～（仮）	56.ミッション・インポッシブル
26.新日本プロレス闘魂炎導	57.森田将棋64
27.スーパーマリオRPG2（仮）	【ヤ・ラ・ワ行】
28.スーパーロボットスピリッツ	58.ヨッシーアイランド64
29.スペースダイナマイツ	59.レブ・リミット
30. 3 D格闘（仮）	60.64大相撲
31.ゼルダの伝説64（仮）	61.ワイルド チョッパーズ

9）発売中のN64ソフトで、あなたが実際にプレイしてみておもしろかったものとつまらなかったものは何ですか。表4からそれぞれ選んで下さい。（各2つ以内）

表4

1.スーパーマリオ64	8.麻雀MASTER	15.ヒューマングランプリ
2パイロットウィングス64	9.超空間ナイタープロ野球キング	16.麻雀64
3.最強羽生将棋	10.実況Jリーグパーフェクトストライカー	17.スターフォックス64
4.ウェーブレース64	11.実況パワフルプロ野球4	18.時空戦士テュロック
5.ワンダープロジェクトJ2	12.ブラストドーザー	19.スターウォーズ 帝国の影
6.栄光のセントアンドリュース	13.ドラえもん	
7.マリオカート64	14.JリーグLIVE64	

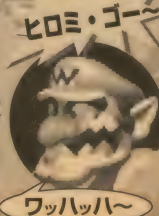
10）あなたの好きなゲームクリエイターがいれば、教えてください（1人）。

11）♥N64の質問箱♥N64について、知りたいことがあればお書き下さい。

12）本誌へのご意見・ご希望を自由にお書きください

◎読者プレゼントの希望番号は160ページ。7月20日の消印まで有効だよ。

●アン・ケイトの視点●

大阪府のノブーさん（36才）からのお便りです。『3才になる宣明の父です。あまり笑わない子供でしたが、マリオカートのワリオの笑い声、ワッハッハ～の音で、すごく笑うようになりました』。よかった、よかった。こういうおはがきをいただくとすごくうれしくなりますねえ。一方、北海道のススムさん（25才）からはこんな声が。『おとなしくてひかえめなところが好きになってつきあった僕の彼女。が、マリオカート64で対戦をやると人が変わったように体をゆらしてドリフトしまくり絶叫しまくります。「こ～んなところにバナナおくんじゃねえよぉ～っっ、ばーかっ！！」といった具合に…。僕は結婚も考えていたのですが、どうしたものでしょう…』。ススムさんの彼女タイプの女性は、けっこうココロ当たり多し。こういうおはがきをいただくと、何やらすごく考えさせられますねえ。以上、題して『マリオカートの光と影~明らかになるヒトの本性』をお送りしました。じゃじゃん。

◆香川県のガッチョさん（15才）は、ワリオの「ヒアウィゴー」がこんなふうに聞こえちゃうそうです（笑）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

3437

差出有効期限
平成9年8月
31日まで
(切手不要)

102-00
430

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館

(株) 毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ		男	年齢
氏名		女	歳
ペンネーム			
住所 電話	〒 TEL ( )		
勤務先 学校名 (さしつかえなければお書きください)			
希望 プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

読者アンケート（8月号）

Q.1 Q.2 Q.3 Q.4

Q.5 Q.6 Q.7

Q.8

1番興味あり	2番目	3番目

Q.9

おもしろかった		つまらなかった	

Q.10

Q.11 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q.12 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

WORLD WIDE NINTENDO64

ワールドワイドニンテンドウ64

NINTENDO64

今、アメリカが燃えている!!

アメリカではN64の販売数がすでに330万台を越えている。日本と合わせて計600万台以上のハードが稼働しているのだ。キミが体験した『マリオ64』の楽しさを、難しさを、全世界で少なくとも500万人以上のユーザーが体験しているって、ちょっとスゴイことだよね。
先月号の『メーカー大意識調査』を今回はワールドワイドで紹介しよう。海の向こうのN64がどれだけがんばっているかじっくり見てくれ！

E3フィーバー!! アメリカ最新ソフトレポート

アメリカ最大規模のゲームショウ、E3が今月19～21日にアトランタで開催された。アメリカで任天堂が出展する最大規模のショウつーことで、やはり目玉はN64。そのフィーバーぶりは来月紹介するとして、今とんでもなく盛り上がっているアメリカN64事情を紹介していこう。

今アメリカでN64が熱い!! それは何故だ

N64はアメリカで売れまくっている

とにかく右を見てくれ。アメリカでは97年の3月末現在でN64は330万台売れている。いや、マジで。しかも、この後も月産100万台で出荷されているつーことだから、6月末現在では、そりゃもうとんでもない数になっているってわけ。ソフト数も日本とは変わらないのに、このフィーバーぶりはかなりスゴいぞ。

アメリカでのN64販売本数
330万台
(1997年3月現在)

↑わずか1年足らずで300万台だ。アメリカのユーザーがいかにN64を支持しているかがわかる。日本と合わせて600万台以上ってことだから、まー少なく見ても500万人以上の人が『マリオ64』をプレイしているってことだ

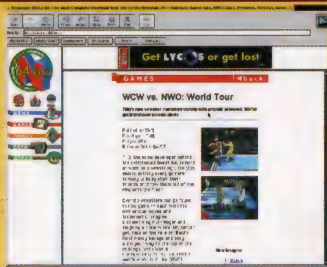
64DDタイトルはまだ未定

次のページから紹介しているアメリカ版最新ソフトカタログだが、今の所まだ、64DDタイトルの発表はされていない。日本同様『マザー3』と『ゼルダ』は発売されそーだが、アメリカ独自の64DDラインナップにも注目したい。64DDのスペック自体はアメリカ版、日本版ともに変わらないので、アメリカ産DDソフトが逆輸入してくる可能性もありだ。

◆大きいモノが好きなアメリカンならDDだって人気が出るはず……

アメリカでの64DD発売時期はまだ未定。おそらく来年になる見込みだが、E3では64DDの出展はないとのことで、まだしばらくは先のようだ

アメリカの方がソフトリリースに積極的

日本のようにタイトルを出し惜しみしないのがアメリカのいいところ。タイトルさえ決まればポーンと景気よく発表するアメリカメーカーの太っ腹はぜひ、日本のメーカーも見習って欲しい。この記事を書いている間にも、最新タイトルが飛び込んできて、カタログには間に合わないほどだ。とにかく、うちはコレ作るから楽しみにしててよ!というメーカーと、買ったからにゃ楽しみたいというユーザーの意識がそうさせているのかも。

↑最新で飛び込んだ「WCW vs. NWO: World Tour」というプロレスソフト。開発、発売はTHQ社

■毎日のように新作発表!!■

もちろん発売時期は未定のものが多いが、アメリカでは続々と新作タイトルが発表されている。日本とはえらい違いだ。詳しくは112ページから

流血シーンは日本よりも甘いのか

『時空戦士テュロック』のように流血のある、ないを選択できたりするものもあるが、『DOOM64』や『モータルコンバット』など、血の吹き出るシーンの多いゲームがアメリカでは発売されている。格闘や3Dシューティングが多いアメリカソフトならではだが、日本では比較的低年齢層にユーザーが多いN64なので、移植されるにしても、『テュロック』のような措置がとられそうだ。

◆日本でも発売中の『テュロック』。流血のあり／なしが選択できる

日本ではPSの『バイオハザード』など残虐シーンのあるソフトにはパッケージに注意書きのされているものが多い。N64では『テュロック』で初めてパッケージに注意書きが書かれた。今後、任天堂の『ゴールデンアイ』なども表記がされる予定

ローカライズって何？

聞き慣れない言葉だが、この場合のローカライズというのは、外国のソフトを日本用に移植するときに、日本市場に合わせて仕様を変更することだ。今回は『テュロック』の発売元、アクレイムジャパンのマーケティング部の清水さんに質問してみた。

■どんなことをするの？■

「マニュアルやゲーム中のメッセージ等の日本語への変更」「ゲームの難易度などのプログラムの変更」「ゲームキャラクターの変更」、その他、「日本の常識と海外の常識の差」などがあるでしょう。

■ローカライズの問題点■

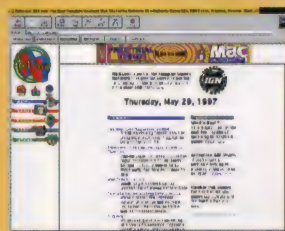
ユーザーが読んで理解できるように直訳をリライトする場合、ゲームの実際の進行によって様々な意訳が考えられます。ゲームの内容をよく理解してリライトをするのが苦労する点で、かなり重要な事になるでしょう。

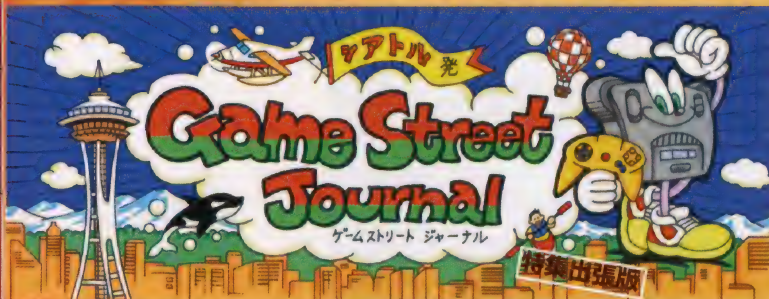
■日本とアメリカユーザーの違いは■

ジャンルでいうと、日本で圧倒的に人気があるRPGなどのゲームがアメリカではあまり人気がなかったり、逆にスポーツゲームはアメリカでとても人気があったりします。ジャンルだけをみてもやはり国民性の違いはあるでしょうね。

WWN インターネットではリリースもアナウンスもアメリカのが早い

これはさすがネット先進国アメリカ。毎日のように、任天堂関連のサイトでは情報の更新が行われている。もし、インターネットができる環境ならば、キミの目でしっかり確かめてみよう。

編集部でおすすめなのはNOA（Nintendo of America）の公式サイト「http://www.nintendo.com/」。マジ？ホント？のネタとN64ソフトの新着画面がどこよりも早いのは「http://www.n64.com/」。

◆N64・com/では新着のゲーム画面が早い。ムービーもあるぞ

◆画面構成もすっきりしていて見やすいし、英語の勉強にもなる

永見 浩子 シアトル在住。1963年生まれ。89年渡米。現在はフリーライターとしてシアトルで活躍中。

「ロードランナー64」開発中！

アメリカで開発中のN64新作ソフトを訪ねて、今回はシアトル郊外にあるBigbangというソフト会社を見学させていただきました。オフィスは街の中にもかかわらず、大きな木々に囲まれて、静かでとても環境の良い一角にありました。社長さんのMr.Scott Tsumuraにインタビューさせていただいたのですが、お話をうかがっているとなんだかアメリカでのN64のこれからがとっても良い感じになるような気がしてきて、ワクワクしちゃいました。

今まで日本が先行してきたゲームソフトですが、最近では海外で開発されてヒットしたものが日本へ逆輸入されて発売されるケースも目立っています。今なぜN64がアメリカで、より人気があるのか、アメリカのソフト業界の方々はどのように捉えているのでしょう。

Mr. Tsumuraの考えは、次のようなものでした。

1）ソフトの発売のしかたが上手だった。日本がコンスタントにソフトを発売せず消費者を待たせがちだったのに対して、アメリカではバランス良く発売できた。

2）マーケティング宣伝が効果的だった（そう言えば、ちょうど1年くらい前テレビのニュースで、N64に関する子供へのインタビューや、新しいゲーム機の今までとの違いなどをさかんに放映してたっけ。これってニュースなので広告費のかからないコマーシャルですよね）。

3）アメリカ、ヨーロッパなどのソフト会社が、独自に開発できる体制ができあがったので、『STAR WARS』などのアメリカ先行のゲームが増えた。

4）今までのソフトが2Dの世界であったのに対して（これは日本のほうがお得意だった）、欧米はもともと3Dに慣れていたので、3Dの表現を得意とするN64を開発する際に戸惑うことがなかった。ものの考え方を3Dに置き換えて設計していく技術（CAD）のことですが、欧米のPC業界ではずーっとあたりまえだった世界。

5）おまけに開発機は、アメリカのシリコングラフィック社製だっ！

6）そして国民の好みの違いもあるようです。視点が『DOOM』タイプのゲームは基本的に日本人にはあわないのに対し、アメリカでは伝統的に好まれるらしいのです。ビジュアルも日本は、緻密、丁寧が基本ですが、アメリカでは大ざっぱでもまあ許してしまいます。N64以前のゲームでの、2Dの世界の扱いは日本では手慣れたもので、まったく問題はなかったのです。でも、3Dが売りのN64では、今度は老舗のアメリカンスタイルがバッチリ！というわけで、それは例えば『テュロック』などのゲームに代表されていますね。

この新しいBigbangという会社のスタッフは、活気のある若いアメリカ人で構成されています。彼らがいまN64で開発しているゲームは、古い2Dのゲームを3Dにリニューアルしたものになるそうです。いずれ日本でも発売されるはずのこのゲーム、覚えている人も多いと思いますが（だとすればその人はおじさんかおばさんだろうな）、その名も『LODE-RUNNER64』。単純なアクションパズルだったこのゲームを、N64ではキャラクター、ダンジョン、ともに完璧3Dに一新！デモ画面を見てるだけでドキドキです。子供のときからゲームとコンピュータに親しんできた彼らが、今、目を輝かせながら作っているこのゲーム、今からとっても楽しみ。ぜひ頑張って欲しいと思いました。近いうちに新しい情報をお知らせしたいと思います。

See You Later Alligator！

◆Bigbang社での開発風景。日本の開発現場とは明るさが違いそう

◆『LODE-RUNNER64』のラフスケッチ。これがゲームに反映されるわけです

◆日本での発売はまだ未定。名作ソフトだけに移植してほしいですね

次ページから始まる米ソフトカタログで、君はすんごい真実を知る！

日本未発売タイトルが7本!! うち格闘が3本リリース

6/21日現在アメリカで発売されているN64ソフトは15本。日本より少ないけれど、そのタイトルの半分がアメリカだけのオリジナルソフトだ。それも日本ではまだ発売されていない格闘が3本も発売されている。格闘ファンには悔しいところだね。

■6/21現在、アメリカで発売されているソフト■

Blast Corps	ブラストコープス（ブラストドーザー）	Nintendo
Crusi'n USA	クルージンUSA	Midway
Doom 64	ドゥーム64	Midway
FIFA Soccer '97	FIFAサッカー'97	EA
Killar Instinct Gold	キラーインスティンクトゴールド	Midway
Mario Kart 64	マリオカート64	Nintendo
Mortal Kombat Trilogy	モータルコンバットトリロジー	Midway
NBA Hang time	NBAハングタイム	Midway
Pirot Wings 64	パイロットウイングス64	Nintendo
Star Wars:Shadows of the Empire	スター・ウォーズ 帝国の影	Nintendo
Super Mario 64	スーパーマリオ64	Nintendo
Turok:Dinosaur Hunter	テュロック	Acclaim
Wave Race 64	ウェーブレース64	Nintendo
Wayne Gretzky's 3D Hockey	ウェイン・グレッキー3Dホッケー	Midway
War Gods	ウォーゴッズ	Midway

アメリカ任天堂ホームページから最新情報をGET!

NOA（Nintendo of America）「http://www.nintendo.com/」アメリカ任天堂の公式サイトから情報をもらいました。ので、間違いはないはず！ このホームページでは、最新ソフト紹介はもちろん、最新N64ニュースも毎日のように更新されているので、興味のある人はのぞいてみるとおもしろいぞ。

Crusi'n USA

クルージンUSA／Midway／レースゲーム

アメリカ全土を横断していくレースゲーム。アメリカではアーケードで人気だったソフトの移植だ。軽快なBGMと3Dスティックの操作感がグー。画面を上下2分割した2人対戦が可能。日本で言うと『OUT RUN』のようなゲームだ。実際にプレイしたが、正直に言うと、特に目新しさも感じないレースゲームでした……。

◆ドリフト感はあまり必要なし。スピードは速いけどね

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★
ローカライズ	★
発売可能性	★

DOOM 64

日本発売決定!!

ドゥーム64／Midway／3Dシューティング

ゲームバンクから日本での発売も決定した3Dシューティングの元祖『DOOM』の最新版。3Dのフィールドに現れるモンスターたちを銃火器系の武器でハデにやっつけていく気分爽快ゲームだ。パソコンなどでは通信を利用した対戦も盛んだ。日本版の発売時期は夏。N64の機能に適したゲームかな。

◆襲いくるモンスターをバリバリ撃ちまくるシューティング

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★★
ローカライズ	★★★
発売可能性	決定

Killar instinct Gold

キラーインスティンクトゴールド／Midway／格闘

洋モノ格闘とあなどるなかれ。コマンド、レスポンス、コンボ技など日本の優秀格闘を研究して作られたフシがあり、出来はバツグン。3Dスティックより十字キーのほうが技が出やすいという所はあるが、日本でも十分、格闘ファンに満足のいく出来になっている。後はキャラのアクの強さに慣れることができるか？だ。

◆キャラのアクの強さはさすが。でもアクションはベリグだ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★★
ローカライズ	★★★
発売可能性	★★★

NBA Hang time

NBAハングタイム／Midway／バスケットゲーム

アメリカと言えばスポーツ。その中でも最近のダントツ人気はやはりバスケットボール。そんな人気スポーツがゲームにならないわけがない！ つーことで、NBAのスター選手が登場するバスケットゲームだ。もちろん対戦モードからシーズンモードまで多彩なモードが設定されていて、なが～く遊べる1本なのだ。

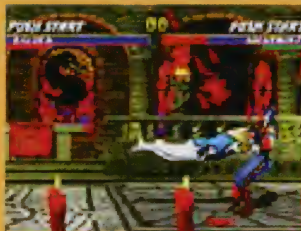
◆動きも軽快で、アクションも多彩。日本ウケもよさそうだよね

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★
発売可能性	★★★

★の見方……★は64ドリーム編集部の独自の判断でつけています。ローカライズは日本版に移植するとしたら簡単か、難しいかで判断しています（簡単なほど★が少ないってことね）

MORTAL KOMBAT TRILOGY

モータルコンバットトリロジー／Midway／格闘

ご存じ、洋モノ格闘の老舗『モーコン』の豪華絢爛オールスター版。アクが強くてこい〜キャラがこれでもかと登場して、実写取り込みを使った格闘ゲームだ。とどめの必殺技に、かなり残虐なシーンがあるため、話題にもなったが、アメリカでは映画も大ヒットするほどの人気ソフトだ。日本発売は難しいか？

◆この動きがなんともリアルで いや〜んな感じ。そこがスキ？

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★
ローカライズ	★★★
発売可能性	★★★

Wayne Gretzky's 3D Hockey

日本発売決定!!

ウェイン・グレッキー3Dホッケー／Midway／アイスホッケー

野球、バスケ、アメフトに続くアメリカ4大プロスポーツのアイスホッケーのゲーム。ニューヨークレンジャースの選手、ウェイン・グレッキー人気もあやかってか、アメリカでは大ヒットを記録したソフト。最大4人まで同時プレイ可能なスピード感あふれるゲームだ。もちろんお約束の乱闘もあったりして氷上でも熱いぜ。

◆こちらもゲームバンクから日本版が発売決定！

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★★★
発売可能性	決定

War Gods

ウォーゴッズ／Midway／格闘

アメリカでの最新作がこの格闘ゲームだ。アーケードでも人気だったタイトルなので、もちろん今もヒット街道ばく進中!! にしてもアメリカでの格闘人気はすさまじい。いずれも3Dではなく、2Dの格闘ゲームが主流だ。

◆これまたすごいキャラが使えます。アクションもハデハデ

◆アーケードからの移植なので比較的早くリリースされている

◆2D格闘の良さを凝縮しているって感じ。ムラがない

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★★★
発売可能性	★★★★

USA版と日本版との違いは？

難易度の差はなくなったのか？

日本版とUSA版の違いは当然、言葉。ゲーム中のメッセージが違うのは当たり前だけど、キャラがしゃべるセリフも微妙に違ったりする。例えばUSA版『マリオ64』ではマリオが居眠りしている時に「スパゲッテイ…」と寝言を言ったり、『BLASTCORPS』が日本では『BLASTDOZER』になるなど、細かいローカライズはされているようだ。また、以前では難易度がアメリカと日本では大きく異なっていたが、最近、特にN64では、その障害はなくなった感じだ。

◆USA『マリオ64』のパッケージ。やっぱ、ちょっと感じが違うでしょ

◆『マリオ64』ではその他にUSA版はピーチがしゃべるなどの変更点があった。でも、基本的にはゲームの内容、バランスは変わらない

これからアメリカでリリースされるソフト〜日本と同じタイトル編

任天堂ソフトは日本、アメリカともに発売されていく見込み

右の表はこれから発売されるソフトで日本、アメリカともに発売されるソフトリストだ。タイトル名が異なるものもあるが、基本的には同じソフトが発売されると思っていいだろう。マザーはアメリカでは『EarthBound（地球に固着している、向かっている)』てなタイトルになるんだね。

◆セリフはすべて英語になる『STARFOX64』。振動パックは「Ramble Pak」という名前で同梱される予定（Rambleはぶらぶら歩きという意味の英語）

StarFox 64	スターフォックス 64	Nintendo
Golden Eye 007	ゴールデンアイ	Nintendo
Hexen	ヘクセン	GT Interactive
Mission: Impossible	ミッション・インポッシブル	Ocean soft
Top Gear Rally	トップギア・ラリー	Kemco
Robotech:Crystal Dreams	ロボテック（マクロス）	Gametec
Yoshi's Island64	ヨッシーアイランド64	Nintendo
Zelda 64	ゼルダの伝説64	Nintendo
Body Harvest	ボディハーベスト	Nintendo
Bomberman 64	爆ボンバーマン	Hudson soft
Buggie-boogie	バギーブギー	Nintendo
Creator	クリエイター	Nintendo
Dracula 64	悪魔城ドラキュラ3D	Konami
EarthBound 64	マザー3	Nintendo
F-Zero 64	エフゼロ64	Nintendo
Kirby's Air Ride	カービィのエアライド	Nintendo
Super Mario RPG2	スーパーマリオRPG2	Nintendo

そしてさらに次ページでは、ウワサのあのソフトが！

USA版 新作ソフトカタログ

こちらは、今後リリースが決まっていてアメリカでしか発売が決まっていないタイトルの一覧だ。すんげー数多いじゃん。しかもなんか不思議そうなタイトルが多いし、日本では発表されていないウワサのタイトルまで発表してるしなー。あなどりがたしUSA。また、アメリカでもタイトルしか発表していないものがあって、それらの内容に関するコメントは想像、憶測のもとで書いてるからね。

正真正銘NOA(Nintendo of America)の公式サイトでGET!!

こちらもインターネットでNOAの公式ホームページから情報を入手しました。インターネットができるならば、ぜひ一度のぞいてみて欲しいページだ。（http://www.nintendo.com/）

■USAタイトル	■読み方	■メーカー名	■内容
Actua Golf	アクチャーゴルフ	Interplay	その名の通りゴルフゲーム。タイガーウッズは出るのか？
Aerofighters Assault	エアロファイターズアサルト	Mc O'River	ソニックウイングスをアメリカに逆ローカライズ。キャラは残るか？
Bio Freaks	バイオフリークス	Midway	詳細不明。バイオなフリークたちが集まるゲームなのか？
Clay Fighter 63 1/3	クレイファイター63　1/3	Interplay	ねんどキャラで妙なアクションが楽しい対戦格闘ゲーム
Command & Conquer 3D	コマンドアンドコンカー3D	WestwoodStudios	リアルタイム戦略シミュレーション。サターン版が発売中
Condemned	コンデマンド	Acclaim	詳細不明。英語の辞書で意味をひいてみよう
Dark Rift	ダークリフト	Vic Tokai	対戦格闘。日本発売の可能性も高そうだ
Deadly Honor	デッドリーオナー	TecMagik	詳細不明。それ以外コメントしようなし。すまん
Duke Nukem 3D	デュークニューカム３Ｄ	GT Interactive	『DOOM』タイプの３Ｄシューティングゲーム
ED	ED	Ubi Soft	マザーっぽいタッチのアクションゲーム。おフランス製
Extreme G	エクストリームG	Acclaim	近未来を舞台にしたスピード感あふれるレースゲーム
F1 Pole Position	F1ポールポジション	Ubi Soft	Ｆ１レースゲーム。頼む、日本で発売してくれ
Freak Boy	フリークボーイ	Virgin Interactive	これまた妙なキャラが主役のアクションゲーム
International Superstar Soccer 64	インターナショナルスーパースターサッカー64	Konami	『パースト』の逆ローカライズ版。実況はつくのか？
Jam Extreme	ジャムエクストリーム	Acclaim	バスケットゲームの最新版。日本人気も高そうだが……
Joust X	ジョウストX	Midway	詳細不明。直訳するとやり合うＸ。……なにそれ……
Ken Griffey Jr. Baseball	ケングリフィーJr.ベースボール	Nintendo	マリナーズの人気選手ケングリフィーJr.のメジャーリーグゲーム
Lamborghini 64	ランボルギーニ64	Titus	メチャかっこいいランボルギーニでレースができるゲーム
Legend of the Mystical Ninja	レジェンド オブ ミスティカル ニンジャ	Konami	ニンジャ？コナミUSAによる痛快アクションゲーム
Lode Runner 64	ロードランナー64	Bigbang	ファミコン時代からの名作ソフトが３Ｄになって登場
Mace : The Dark Ages	メイス・ザ ダーク エイジ	Atari Games	悪魔っぽいキャラが登場する対戦格闘ゲーム
Magic: The Gathering	マジック・ザギャザリング	Acclaim	有名カードゲームが64に。カード付きで発売されれば超プレミア？
Mortal Kombat Mythologies	モータルコンバットマイソロジーズ	Midway	モーコンのキャラ、サブゼロを主役にした格闘アクションゲーム
Mr. Tank	ミスタータンク	GT Interactive	タンクっていってるんだから戦車が出てくるんでしょうねぇ
POD	ポッド	Ubi soft	詳細不明
Quake	クエイク	GT Interactive	こちらも３Ｄシューティングゲーム。アメリカでは人気ですな
Quarterback Club '98	クォーターバッククラブ'98	Acclaim	NFLの迫力あるフットボールゲーム。画面もメッチャきれい
Quest for Camelot	クエストフォーキャメロット	Titus	キャメロットくんの冒険ツー事なんですが……詳細不明
Realms of Valor	レルムズオブバラー	Interplay	直訳すると勇気ある王国。歴史ファンタジーぽい感じかなぁ
Robotron64	ロボトロン64	Midway	PSで発売されている人気ゲームをN64に。N64だけの機能もつくとか
Roto Gunners	ロトガンナーズ	TecMagik	詳細不明。タイトルはかっこいいよね
San Francisco Rush	サンフランシスコラッシュ	Atari Games	サンフランシスコを爆走できるカーレースゲーム
Silicon Valley	シリコンバレー	BMG Entertainment	不思議なキャラで不思議な世界観を楽しめるアクションバラエティ
Space Circus	スペースサーカス	Ocean	詳細不明。宇宙モノレースゲームと見た
Superman Animated Series	スーパーマンアニメシリーズ	Titus	ご存じスーパーマンが大活躍するアクションゲーム
Tales of Phantasia 2	テイルズオブファンタジア２	Namco	うそ？日本未発表なのに！やはりこれがくるのか？
Tetrisphere	テトリスフィアー	Nintendo	球形のテトリス。３Ｄ空間パズルは頭がこんがらがりそう
Tonic Trouble	トニックトラブル	Ubi Soft	詳細不明
Turok 2	テュロック２	Acclaim	早くも２が発表。これも日本発売はカタそうだね
Ultimate Racer	ウルティメイトレーサー	Acclaim	タイトルから察すればレースゲームなんだけど……
Ultra Combat	ウルトラコンバット	GT Interactive	タイトルから察すれば戦争ゲームなのか……
Ultra Descent	ウルトラディッセント	Interplay	パソコンで人気の360度空間レース＆シューティングゲーム
Unreal	アンリール	GT Interactive	詳細不明
WCW vs. NWO: World Tour	WCW vs NWOワールドツアー	THQ	アメリカ２団体が競演するプロレスゲーム
WWF Wrestling ´98	WWFレスリング'98	Acclaim	レスラーの動きがリアルなプロレスゲーム

Body Harvest

日本発売決定!!

ボディハーベスト／アクション 発売元：Nintendo 開発元：DMA Desigins

人肉求めてエイリアンがやってくる。

本誌でも何回か紹介した『ボディハーベスト』は、すでに国内でも発売が決定している。にしても、襲ってくるエイリアンが人肉求めてくるたぁ、いい度胸してるやんけ。『ブラストドーザー』のように何種類かの乗り物が登場しそう。

◆エイリアンから地球を守るために戦うのだ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★★★
発売可能性	決定

Buggie-Boogie

日本発売決定!!

バギーブギー／レース 発売元：Nintendo 開発元：Angel Studios

スローなブギーにしてくれ

バギータイプの車を操縦するアクション要素の強いレースゲーム。写真は日本版として任天堂から届いた最新版。これって……？そう、あの『ワイルドトラックス』を思いださせるよね。表情がいろいろと変わると楽しいかも。

◆マシンデザインも未来形でかこいいよね

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★★
ローカライズ	★★
発売可能性	決定

Clay Fighter 63 1/3

クレイファイター63 1/3 ／格闘 発売元：Nintendo 開発元：Interplay

ねんど細工の人形が戦う格闘ゲーム

ねんどで作られた人形がキャラクターの対戦格闘ゲーム。ねんどだから、ぐにゃんとなったり、ちぎれたりと、妙なアクションが満載。N64com(www.n64.com/)ならムービーも見られる。バーバパパを思い出したよ。

◆ねんどの質感もよく出ている。動きがユニーク

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★★★★★

Creator

日本発売決定!!

クリエイター／育成 発売元：Nintendo 開発元：Software Creations

恐竜やら生物をクリエイトするようなんだけど……

なんだけど、詳細はまだ不明。出ている写真もダミーということで、まったく得体のしれないゲームだ。ただ、こちらも日本発売が決定しているので、今流行の育成要素が前面に押し出されたものになるのだろうか？

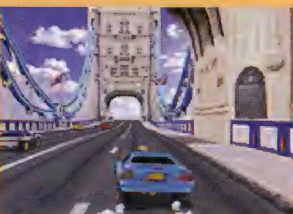
◆アメリカの情報を見ても詳細は不明なのだ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	?
ローカライズ	?
発売可能性	決定

Crusi'n World

クルージンワールド／レース 発売元：Nintendo 開発元：Midway Entertainment

世界をまたに大レースだ。隣は美女つき！

現在、アメリカで発売されている『Crusi'n USA』のワールド版。こちらも向こうのアーケードで人気のタイトルなんだ。登場するステージはモスクワやメキシコなど、ふつーこんなとこで走るか！みたいなコースがあるんだって。

◆オープンカーではないから、隣の美女は未確認

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★
発売可能性	★★

Dark Rift

ダークリフト／格闘 発売元：VIC TOKAI 開発元：Kronos Entertainment

発売元は日本のメーカーだぜ。期待大！

他誌などでは「スペースダイナマイツ」というタイトルで紹介されていたが、発売元は日本のVIC東海というメーカーだ。つーことはこりゃ日本発売の可能性も高いでしょう。ゲームはなじみやすい対戦格闘だ。

◆今回はイメージイラストを紹介。シブいっしょ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★
発売可能性	★★★★★

Duke Nukem 3D

デュークニューカム3D／3Dシューティング 発売元：GT Interactive 開発元：Software Creations

パソコン大ヒットゲームもN64に登場

パソコンでは『DOOM』などと並んで人気の3Dシューティングゲーム。3Dフィールドを武器を片手にバリバリ撃ちまくる爽快ゲームだ。こちらもネットワークで人気のゲームなので、対戦モードがつくことが予想されるぞ。

◆3Dフィールドのなめらかな動きも魅力だ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★★
発売可能性	★★★

ED

ED／アクション 発売元：Ubi Soft 開発元：Ubi Soft

正体不明？の妙なキャラが主役のゲームだ

『ED』というのは開発コードの名前。日本で言うと(仮)って感じだ。開発元のUbi Softはおフランスの会社。フランスのソフトってあんまりなじみがないでしょ？画面やキャラはユニークなんだけど、一体どんなゲームなのかな。

◆なんつーか妙。ちょっとマザーっぽいでしょ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★★★

Extreme G

エクストリームG／レース 発売元：Acclaim　開発元：Probe

超スピードでぶっ飛ばすレースゲームだ

4人対戦が可能なレースゲーム。アメリカのレースゲームってあんまりスピード重視じゃないものが多いんだけど、これは別。そのスピード感が十分に楽しめるゲームになりそう。アクレイムだけに日本発売はあるか？ 期待したいぞ。

◆4人対戦画面はまだナシ。マリオカートみたいなのか？

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★★★★

F1 Pole Position

F1ポールポジション／レース 発売元：Ubi Soft　開発元：Human Entertainment

F1ならアメリカより日本でしょう？

開発元に注目。ヒューマンやん。つーことは『ヒューグラ』の完全F1版ってことかな？ 日本版は諸事情からF1のタイトルはつかえなかったのに、アメリカ版ではパーペキってこと？ ならば日本で再ローカライズでどうか？ 絶対人気でるって。

◆F1人気なら絶対日本のが上なんだけど……

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★★
ローカライズ	★
発売可能性	★★★★★

Freak Boy

フリークボーイ／アクション 発売元：Virgin　開発元：Virgin

ゆらゆら動く主人公のアクションゲームだ

不思議な形をした青っぽいのがたぶん主人公キャラだと思うんだけど、こいつを操作するアクションゲームだ。アメリカではあんまかわいいキャラとか、アニメチックなキャラはいないんだよね。国民性の違いなのか？ それとも、あんまりキャラに感情移入しないのか？

◆なんか頼りなさげな主人公だが……

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★

International Superstar Soccer 64

日本発売決定!!

インターナショナルスーパースターサッカー64／スポーツ 発売元：KONAMI 開発元

あの「パースト」がインターナショナルに！

日本でも好評を博しているコナミの『実況パーフェクトストライカー』をベースにワールドワイドに仕様変更したソフトだ。バツグンの操作性だからアメリカでもヒット間違いなし。世界の選手が使えるのなら64DDで日本でもどうでしょう？ これまたウケると思うんだけど

◆アメリカスポーツメーカーにも負けない出来なはず

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★★
ローカライズ	★
発売可能性	決定

Lamborghini 64

ランボルギーニ64／レースゲーム 発売元：Titus　開発元：Titus

イカすランボルギーニで公道レースだ

ランボルギーニっていったら、やっぱカウンタックだよな。ディアブロもいいよね。そんなスーパーカーでレースが楽しめるソフトだ。公道やサーキットなどのステージを爆走できるし、車がメチャかっこいいし、ベリグ。レースゲームは日本人向きだよね。

◆スーパーカー世代にはたまらないレースゲームだ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★★
ローカライズ	★
発売可能性	★★

Lode Runner 64

ロードランナー64／アクション　開発元：Bigbang

あのロードランナーが完全3Dで登場

ファミコン時代からのユーザーなら懐かしいタイトルの『ロードランナー』が装いも新たに3Dになって登場。グラフィックやダンジョンなどもガラリと変わるものになるとのこと。詳しくは108ページの「ゲームストリートジャーナル」を見てね。

◆ごめん、タイトルロゴだけしか入手できず

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★
発売可能性	★★★★★

Mace:The Dark Ages

メイス ザ・ダークエイジ／格闘 発売元：Midway　開発元：Atari Games

アメリカは格闘ゲームラッシュなのだ

とにかくアメリカは格闘ゲームラッシュ。すべて2Dタイプなので、日本とはちょいとトレンドが違うみたいだけど、このアクの強いキャラをよく格闘にもってくるよな〜って感じだ。ワザもまた豪快だしね。コンボ系のワザも向こうでは今、人気のようだ。

◆ちょっと暗めのステージはアメリカ格闘のオキテ？

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★★★

MK Mythologies:Sub-Zero

モータルコンバットマイソロジーズ：サブゼロ／格闘 発売元：Midway　開発元：Tobais

モーコン外伝。サブゼロが主役なのだ

アメリカでは空前の大ヒットとなった『モータルコンバット』の外伝的なソフト。キャラの1人であるサブゼロが主役で、格闘アクションゲームになっている。バトルシーンなどがまだ未公開なため詳細は不明だ。映画では結構イヤな役だったが、サブゼロ人気は高そうだ。

◆サブゼロって向こうではえらい人気みたい

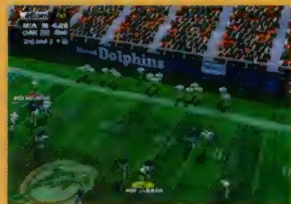
日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★★★

NFL Quarterback Club '98

NFLクォーターバッククラブ'98／スポーツ 発売元：Acclaim　開発元：Iguana

アメリカ人はみんなアメフト大好きなのだ

バスケット同様、アメフトはアメリカの国技スポーツ。日本ではあんまりなじみがないかもしれないけど、アメフトソフトもアメリカでは大ヒットの常連なんだ。このソフトもアメリカでは発売前から期待も大。N64では4人対戦プレイも可能になるらしい。

◆グラフィックもメチャきれい。PSでは発売中だ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★★
発売可能性	★★★★

Quake

クエイク／3Dシューティング 発売元：Midway　開発元：Midway

スクロールの速さに酔いそうなのだ

格闘、スポーツの次にくるアメリカ人気ソフトが、こういった3Dのシューティングゲーム。ロープレがウケない分、こういったジャンルが主流になるのかもね。このソフトも武器を使ってバリバリ敵を倒していくゲーム。スクロールも速くてなめらかで酔いそう。

◆とにかく目の前の敵を倒すのみ。サバイバルだぜ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★

Robotron 64

ロボトロン64／アクション 発売元：Midway　開発元：Player1

懐かしのゲームがスーパーパワーアップ

1980年代にアメリカで人気だったソフトが10年の歳月を隔ててスーパーパワーアップして登場。すでにアメリカではPSで発売されているが、N64ではさらにそれを進化させたバージョンが発売される予定。古典的なロボットの姿がなんともかわいらしいアクションだ。

◆ちょっと暗くて見づらいかな。すまん

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★

San Francisco Rush

サンフランシスコラッシュ／レース 発売元：Midway　開発元：Atari Games

ゴールデンゲートブリッジを走り抜けろ

サンフランシスコを舞台に実際の名所を観光しながらレースできるゲームだ。といっても、ただのんびり走るだけではないぞ、コースからジャンプしてビルの上を越えるなど、常識破りのレースが楽しめるんだ、もちろんマシンもかっ飛びマシンが勢揃いだ。

◆予想外のレースシーンが楽しめそう。日本発売希望！

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★
ローカライズ	★★★★
発売可能性	★★

Silicon Valley

シリコンバレー／バラエティ 発売元：BMG　開発元：DMA Design

ユニーク極まりないおもしろゲームだ

探検にレースにシューティングなど様々な要素がミックスされたゲーム。登場キャラクターは動物と機械が合体した妙なヤツばかり。これらと戦ったり、あるいは協力しあったりしてゲームを進めていくそうなんだけど、『ボディハーベスト』制作の会社なので日本移植もあるか？

◆なんとも不思議なキャラが登場するのだ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★
ローカライズ	★★★★
発売可能性	★★★★★

POD

ポッド／アクションレース 発売元：Ubi Soft　開発元：Ubi Soft

レースのようなアクションのような……

情報不足で申し訳ないが、レースっぽい画面なんだけど、どーも敵が出てくるんだよね。つーことは、シューティングっぽい要素が加わるのかなぁ。『スターフォックス64』のランドマスターみたいな感じなのか？ イマイチわかりません。知っている人いたら教えて。

◆制作はフランスのUbiだ。なので得体しれずだ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★
ローカライズ	★★★★★
発売可能性	★★★

Ultra Descent

ウルトラディッセント／シューティング 発売元：Interplay 開発元：Intereplay

360度の体感シューティングゾーン

日本でもすでにPSなどで発売されている『Descent』の最新版。3D空間をフルスピードで駆け抜ける感覚と、建物内などを通り抜ける浮遊感がなんともいえないゲームだ。日本でも発売されているってことはN64でも発売が期待できそうだよね。

◆今度は宇宙空間も飛行できそうだ

日本発売可能性	
日本人ウケ度	★★★★★
ローカライズ	★★★★
発売可能性	★★★★★

とにかく アメリカ魂は日本をはるかに越えている！

ご覧いただいたようにアメリカではこれだけのソフトがN64用に開発されている。N64というハードにそれだけ注目、期待をしているということだ。ユーザーとメーカーが一体となって、N64を盛り上げようとしているのがわかる。この熱気が日本には感じられないのが残念だ。ロープレ＝大作という位置づけを、そろそろユーザーもメーカーも考え直してはどうだろうか？

教えて!本郷さん N64の質問箱

取材・構成／編集部

この年末は『MOTHER3』や『シムシティー64』で遊べるってワクワクしていたファンも多いはず。ところが超期待の64DDが発売延期〜!64DD対応のソフトも揃って発売延期〜!ゲームに延期はつきものだけど、あんまりだぁ!E3を前にして、何があったの?本郷さん!今月もいろんなギモンに答えてちょうだい!

YOSHIO HONGO

回答者

本郷好尾さん

©Nintendo

PROFILE

任天堂広報室企画部企画課係長。1959年滋賀県大津市生まれの38歳。1泊2日の社員旅行で三重県の長島温泉に行った本郷さん、「そばに遊園地があったのですが、あいにくの雨で名物のジェットコースターに乗れず、屋根のあるメリーゴーランドに乗ったり、歌謡ショウ見ながらおでん食ってました」。

➡「CMのどこに本郷さんがいるの?」(北海道・五十嵐孝幸さん)。ビデオに撮るとわかります。ある読者のかたは「心霊写真のようだ」とおっしゃっていましたが、その通りですねぇ

QUESTION

64DDは本当に今年中に出るのですか?

千葉県・三浦康平さん

ANSWER

64DDの発売は延期になりました。

発売予定は来年の3月になりました。延期の理由としては64DD発売時に4本のDDらしいソフトを揃えたいというのがありまして、それにはもう少しソフト開発に時間が欲しいということなんです。同時発売のソフトがたとえば『MOTHER3』1本だとどうしても寂しいですからね。年末発売を楽しみにしていたユーザーの方々には申しわけないのですが、今期中(1997年3月末)にはきっと発売できることになるでしょう。同時発売ソフトの候補は『MOTHER3』のほか、『シムシティー64』や『マリオペイント64』などの候補があがっていますが、人気の『ポケモン』についても同時に発売することになりました。この新作『ポケモン』はこれまで発表してきた、通信交換ができるRPGとしての『ポケモン64』とは違い、ジャンルの異なる、全く新しい『ポケモン』になります。キャラクターがポリゴンになって登場する、64DDならではの新しいゲームになるはずです。ゲームジャンルについてはまだ発表できる段階ではありません。

➡64DDの発売が延期になったのはツライけれど、秋には『ポケモン2』(GB版)、来年3月には新作『ポケモン』(64DD版)、そのあとで『ポケモン64』(64DD版)とポケモン3連発で、ファンにとってはうれしいニュース

CMに広末涼子ちゃんが再び出ることはありますか？

埼玉県・田中一貴さん

夏キャンペーンに登場します。

シビレる〜っ!!

広末さんが「夏だロクヨン♪」と、たとえばハワイアン調のようなメロディにのって出てくることになるでしょう。浴衣姿の彼女が温泉の脱衣場にあるようなマッサージ機なんかで体を揺らせながら「シビレる〜」って言ってみたり、正座しながら「シビレる〜」って叫んでみたりと、振動パック対応ソフトのCMを3パターンくらい用意しています。オンエアは6月の下旬か7月の上旬のスタートになるでしょう。広末さんとはCM契約を1年間していまして、だからといって、これからずっと任天堂のCMに登場するかはわかりませんが、やはり彼女の健康的なイメージがいいということで、今回もお願いすることになったわけです。もちろん64ドリームなどの雑誌広告にも彼女が登場することになります。

↑前回、幕張メッセで行われたCM撮影はマスコミに公開されたが、今回はどうやら非公開。なにはともあれヒロスエの浴衣姿を拝めるのはもうすぐ

夏は『ウエーブレース64』のCMをやりまくってください。

兵庫県・カタツムリさん

広末さんの夏キャンペーンでやります。

『ウエーブレース64』は発売のタイミングが悪かった*ものですから、振動パック対応にして売ろうということになりました。ゲーム内容はまったく同じですが、波の揺れとか、ライバルに衝突したときなんか、とてもリアルに揺れが伝わってくると思います。それから、『スーパーマリオ64』についても振動パックに対応して再発売することが決まりました。夏キャンペーン期間中に対象の商品を買うとその場で広末さんの特製うちわがもれなくつきますし、価格も6800円にする予定なのでお買い得でしょう。ちなみに、『ウエーブレース64』はコントローラパックにも対応することになっています。

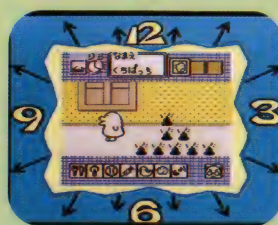
↑『ウエーブレース』と『マリオ64』が振動パック対応ソフトになって再発売！　この2本のソフトプレイしていない読者のみなさん（編集部は2本とも持ってるので悲しいぞ〜）、これを機会にプレイしてみて。絶対後悔しないから、ホント

*96年9月27日に発売された『ウエーブレース64』。発売当時の本誌創刊号に「秋に夏の海を思い出すために遊ぶゲームです（笑）」と宮本茂さんがコメントを寄せている。

セガバンダイの合併が解消されましたが…。

神奈川県・橋本みたにさん

任天堂にとって影響はないでしょう。

セガバンダイになっても任天堂との関係は続くとおっしゃっていましたので…。実際、いまでも協力してゲームボーイ用の『ゲームで発見!! たまごっち』をピンクのゲームボーイポケットといっしょに作ったりしていますし、ですから合併したところで、バンダイさんとの関係が切れるようなことは考えてなかったんですね。それに64DD用ソフトの『たまごっち64』もバンダイさんが作られるようなので、今後もいい関係は続いていくと思います。

◆『たまごっち』もN64になるとやっぱりポリゴン？　ディスクの色もピンクになるとおしゃれかも（画面は『ゲームで発見!! たまごっち』です）

Q『パイロットウイングス』の続編を作っているって本当ですか？（大阪府・松永久悟さん）

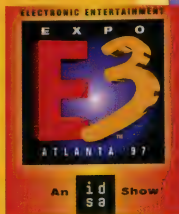
A 作っているらしいですね。ただ発売するかどうかわかりません。

E3の出展内容について教えてください。

広島県・64フリークさん

目玉は『スターフォックス64』です。

ANSWER

アメリカでは発売直前（6月30日発売予定）ということもありまして、イベントについても『SF64』をメインに出していくことになると思います。アメリカ版では会話が英語になるだけで、ゲーム内容については日本版と変わりません。ウワサの64DDですが、対応ソフトをビデオで展示することがあっても、そこで何かのソフトで遊べるということはないと思います。アメリカでユーザー調査をすると「64DDが欲しい」という答えがたくさん返ってくるんですが、本体の売れ行きが好調ですし、64DDを慌てて市場に出す必要がないんですね。それにアメリカの雑誌でも64DDについて触れてるものはひとつもないんです。ですからこの前の64ドリームの「64DD特集」（6月号）を英語に翻訳して、アメリカ任天堂の広報担当者らが「こんな風になっているのか！」って言いながら読んでるらしいですよ（笑）。E3で直接遊ぶことができるゲームは『SF64』と『007』くらいですが、レア社で制作中の、『ドンキー』とは違う新作ゲームも初公開します。（編集部注：この新作ソフトのタイトルは『Dream』になるとの情報が…）

⬆『8月号が書店に並ぶ6月21日はE3（米国アトランタで開催）の最終日。もちろん64ドリームも特派員を派遣。次号では特集をお楽しみに！

N64本体の普及台数はある雑誌が発表しているものと開きがありますが、実際の数は？

愛知県・谷口茂樹さん

全ての店を調査するというのは不可能ですよね。

ANSWER

雑誌では約3000の協力店のデータを集めて、地域差を勘案しながら売上げ台数を出すようにしていると聞いているんですが、コンビニについてはほぼ全店データがそろっても、他の小売店については抽出数でバラツキがあるようですね。任天堂としても売れ行きについては独自に調査していて、その数を見ても雑誌のほうと比べても開きがあります。実売数というのは全店調べないと出ないですよね。ですから当社としては自信を持って発表できる数字として出荷数を公表しているわけなんです。

振動パックはどのくらい売れていますか？

新潟県・少年Hさん

出荷数は21万個です。

現在何個売れているかわかりませんが、初回に出荷したぶんについては売り切りましたね。まあ、初回出荷分は少なかったということもあって、お店にやって来た人が買えなかったというケースも多かったようです。

⬆『ウエーブレース64』のように、振動パックに対応するソフトが急増中。『スターフォックス64』のようにオマケでついてくるような話は聞かないから、持っていない人はいまから買っておくとよいかも（定価：1400円）

『ゴールデンアイ』はどのくらい出来ているんですか？

広島県・後藤伸行さん

8月には発売できることになると思います。

ANSWER

遅くとも中旬には売りたいですね。実際に私もプレイしましたが、『ゴールデンアイ』がどんなゲームであるか一言でいうと、Zトリガーを引き金にしてバンバン撃つだけでなく、秘密基地みたいなところを敵にみつからないように進まなくてはならず、スリル溢れる、自分がスパイになったような実感が味わえるゲームですね。それに撃たれた敵からは赤い血が流れるようになって、任天堂ソフトとしては初めて血を表現したゲームでもあるんですね。

◆血が出るとはいっても「ドバーッ」というのではなく、「とろっ」って感じかな。まあ、敵に弾がヒットした感覚はしっかり味わえるでしょう

『ゼルダの伝説』の剣技にはどのようなモーションが追加されるの？

沖縄県・白砂青松さん

ANSWER

長い剣も出てきますね。

殺陣師やアクション俳優を集めてきて、剣を振り回すなどのデータの取り込みなどもやりました。いままでは社員が演技をしていたんですが（笑）、まあ、歩くくらいの単純なアクションだったら社員でも充分だったんですね。任天堂の社内にはモーションキャプチャーを取り込むための設備もありますし、『スターフォックス64』でもあったように、社員のようなアマチュアの声よりプロの声優のほうがいいということもありまして、『ゼルダ』でもアクション部分をプロの方にお願いしているんです。ただあくまで人間的なキャラクターについては演技をモーションキャプチャーでとりこんでいますが、怪物についてはモンスターを雇ってくるわけにはいかないですよね（笑）。『ゼルダ』は『MOTHER3』と同じように11月の展示会で遊んでいただけるでしょう。これまでの任天堂のキラーソフトの発売パターンを踏襲すると、展示会が終わって1週間後くらいに出るかなという感じなんです。

◆今月号で初めて公開された長い？剣。アクション要素に“草刈り”があるかどうかについてはいまのところ不明

どうしてN64ソフトにはRPGが少ないのですか？

兵庫県・永井大輔さん

ANSWER

64DDが出ればRPGは増えるでしょう。

いま64DD用のRPGとしては『マリオRPG』や『MOTHER』なんかを作っていますが、『MOTHER3』についてはシナリオが完成しまして、これからどんどん作りこんでいこうという段階にきています。糸井重里さんも「これは面白い！」って言ってましたからね。11月の展示会では実際に遊んでいただけると思いますので、楽しみにしてください。いまのところ、N64ソフトにアクションやレースゲームが多いのは、それらのジャンルのゲームがカセットに向いてるということであって、RPGやシミュレーションゲームに向いているシステムとしての64DDが、まだ発売されていないわけで、開発者もその発売スケジュールにあわせて開発しているということなんです。いずれにしても64DDが発売されれば、RPGのようなゲームもどんどん出てくることになるでしょう。

◆64DDが来年の3月に発売延期になったのは痛い。『マリオ64』をプレイした優秀なクリエイターの多くがN64でゲームを作ろうって思ったように、『MOTHER3』の世界を体験してから64DDソフトの開発に入るクリエイターもいるだろうから

『ヨッシー』と『カービィ』、どっちの開発が進んでいるのですか？

京都府・角野誠さん

ANSWER

どちらとも言えないです

いま年内の発売を目指しているソフトで、純粋に任天堂社内のスタッフだけで作っているのは『ゼルダ』と『ヨッシー』なんです。『カービィ』はもちろん任天堂ソフトですが、HAL研*さんメインに作っていただいてるんで、発売スケジュールについては詳しく打ち合わせをしておらず、進行状況については何とも言えません。ただ、いまのイメージとしては『ゴールデンアイ』の次のソフトが『ヨッシー』になりそうだということです。発売時期も、ちょっと遅い夏、といったところ、かなあ（笑）、という感じですね。

*HAL研究所　ご存じ糸井さんが“天才プログラマー”と厚い信頼を寄せる岩田聡さんが社長のゲームメーカー。『カービィ』のほかに『MOTHER3』、そしてあの『キャベツ（仮）』など超期待のN64ソフトがHAL研から続々発信される予定。ところであの糸井さんもHAL研の取締役だったって知ってた？

はみだし質問箱♥

Q ズバリ今年一番注目のソフトを教えて！（神奈川県・加藤健さん）

A やっぱり『ゼルダの伝説64』ということになるでしょう。これで年末ドバーっと（笑）

Q ゴールドコントローラを発売してください（千葉県・NUS-064さん）

A プレミアムとして作ったわけですから難しいでしょう。別の色で出てくることはあるかもしれません。

『ヨッシーアイランド64』の魅力を教えてください。

埼玉県・キノコボクさん

まだ何とも言えません。

ゲームが完成する前、発売も決まっていわゆるデバック作業に入る前くらいになれば広報の立場で商品を見たり遊んだりするんですね。『ヨッシー』はまだその段階に至っていませんし、ゲーム内容がこれから変わることもあるんですね。ですから、赤ちゃんマリオが出てくるのかといった詳しいことはわからないんです。

◆今回公開された画面にも"赤ちゃんマリオ"の姿はなかった…。マリオ、キミは今年になって一度もゲームに登場していないのだから…、そろそろ出ておいで

N64の『ポケモン』は誰が作っているのですか？

京都府・高田周典さん

2本作っているんです。

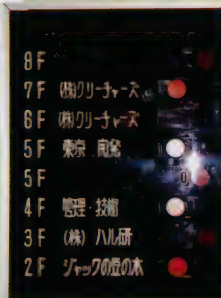
ですから誰が作っているというのは難しいですね。プロデューサーは宮本です。企画は石原さんのクリーチャーズがやっていて、その下で田尻さんのゲームフリークが作っているという感じでしょうか。いまゲームフリークはGB版『ポケモン2』の追い込みで大変ですから、その間、別の会社にプログラムなどをお願いして、3月に発売される新作『ポケモン』の制作をしているようです。宮本も64DDではこんな面白いことができるね、というようなアイディアを出したりしています。ゲームボーイで赤と緑の2バージョン出そうと決めたのも宮本だったんですね。64DD版のイメージとしては、ミュウやピカチュウなんかもポリゴンになって、見た目も楽しいゲームになるでしょう。

◆日本ソフトウエア大賞授賞式での石原さん（写真左）と田尻さん。『ポケモン』の新作が3本控えていて、インタビューできるのもずっと先？

クリーチャーズってどんな会社ですか？

長崎県・オットフォードさん

いまは『ポケモン2』一色でやっています。

クリーチャーズの前身はファミコンの『MOTHER』なんかを作っていたエイプなんですね。これまでに『マリオのピクロス』などのゲームも世に出していまして、プロデュースがとても得意な会社なんです。発売元は任天堂だけでなく、アスキーさんから出されたゲームボーイ版『ミニ四駆GB』などのゲームもプロデュースされていますね。

◆任天堂神田ビルの階段そばのプレート。クリーチャーズの社名のほかに「ジャックの豆の木」という気になる名前も。彼らは一体どんなゲームを作っているんだろう？

マリオさんはかくとうげ～むにならないのですか？

千葉県・山下慶一郎さん

ウチはセガさんじゃないですからね（笑）

ただし任天堂でも格闘ゲームは作っています。タイトルは発表していませんがN64用のソフトということで開発はかなり前からやってるんです。出来がよければ発売することになるでしょう。新しいキャラクターをたててやっているので、マリオが出ることはありません。もし完成すれば、アメリカで発売している『キラーインスティンクト』のようなゲームとはまったく別の、コミカルで楽しく、明るい感じの格闘ゲーになるでしょう。

◆A＋Bボタンでジャンプキック。B＋B+Bボタンで右・左パンチ＆キック。『マリオ64』は格闘ゲームの要素も味わえるゲームでもあるのだ

『バス釣りNo.1』の64版は出るのですか？

北海道・伊藤孝一郎さん

ANSWER

スーファミ版が結構売れていますよね。

ルアープレゼントでも1万個用意して、50センチ級のバスを釣れる人が1万人もいるのかなあって思ってたんですが、結果的にいましたからねえ。ですから、ひこねのりおデザインのオリジナルルアーはもう余っていないんです。

それだけ人気のソフトですから振動パック対応ソフトとしてN64でも出すことになるでしょうね。振動パックは、もともと魚のアタリがあったときにぷるぷる震わせたりと、釣りゲームのために開発されたわけですから。

◆↖このかわいいルアーを使って本物のバスが釣れたっていう人、編集部に魚拓を送ってください。最も大物の作品を応募してくださった方には、中北副編の「特製お笑い人面拓」を差し上げます（誰も欲しくないよな〜）

N64ソフトは3Dが多いから制作時間がかかるんですか？

福岡県・エヴァンドリオン一肆号機さん

ANSWER

確かに簡単ではありません。

スーパーファミコンや他のマシンでもあれほどなめらかな3Dのゲームってなかなか作れませんし、N64の場合は3Dがウリなわけですから、制作者としても時間をかけて作ることになるんでしょうね。『ヨッシー』の場合は2D、あるいは2.5Dという言い方もしますけど、それでもゲームとしてはスゴイことができるんですね。でも3Dのゲームの場合、ストレスなく表現できるマシンがN64なんで、どうしても3Dのほうに制作者が向かうんでしょうね。ただ、制作に慣れてくれば時間も短縮されるようになるでしょう。

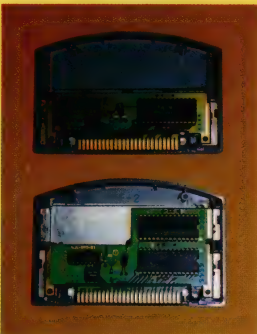
◆3Dのゲームってバグチェックも大変。『カート64』のこのショートカットだって発売後に発見されたはずで、開発者は「もっと壁のあたり判定をしっかりするべきだった」って悔しがったんだろうね

ゲームソフトの値段に幅があるのはどういうワケ？

豊能町・MOTHERファンさん

ANSWER

基本的にはロムの容量が違うんです。

発売当初のソフトのほとんどは64メガでしたけど、いまは96メガのソフトが増えていますし、これからは128メガのソフトも出てきますよね。容量が増えると当然コストも跳ね上がってきます。ただし、最近はロムの単価がかなり下がってきていますし、大量に仕入れると安くなるというメリットもあるんですね。もちろんソフトによって開発費も大きく変わってきますし、いずれにしてもユーザーの方々が買いやすい値段というのを設定していきたいですね。

◆カセットは進化する。64メガ（上）と96メガ（下）のカセットの違いは開いてみればよくわかる。NINTENDO64というゲーム機そのものは変わらなくても、カセットに新たなチップを搭載することにより、新しいゲームが生まれる可能性があるのだ

『スターフォックス64』の続編を出してください！

静岡県・田代俊さん

ANSWER

出すことは当分ないと思います。

というのも今度の『SF64』でやりたいことはやったと宮本は言ってましたし…。それにこれからN64で作っていかなければいけないソフトやアイディアがいっぱいあるので、発売されたばかりのソフトの続編までは手が回らないというのが正直なところです。そもそも『SF64』のキャラを動物にしたというのも、サンダーバードのような人形劇を作るために「イギリスのBBCに買い付けにきてほしいな」っていう期待もあったようなんですが、そのような話はまだないようですね（笑）。

◆ファミコン版『スターフォックス』のパッケージを見ると、確かに「サンダーバード」を意識しているような、してないような…

はみだし質問箱♥

Q どうしてN64のソフトって紙のケースなの？（兵庫県・SFさん）

A プラスティックですと重たいですからね。軽いほうがいいでしょう。

マリオクラブに入るにはどうしたらいいんですか？

山口県・山本大樹さん

ANSWER

京都でしか採用していません。

まあ、京阪神に住んでらっしゃる人であれば「an（アルバイトニュース）」なんかに求人を出すことがあるので、それを見て応募してくださればいいでしょう。任天堂の京都本社にはマリオクラブのスタッフのためのパーテーションで区切られた部屋があって、100人くらいのスタッフが働いています。採用される最低条件としては、京都の本社に通えて、10時から夕方の5時くらいまで働けることですね。ですから結果的に、時間を自由に使える学生さんがスタッフには多くなっています。募集については欠員が出たときに広告を出すようにしています。時給は1000円くらいですが、ニールセンのような視聴率調査と一緒で、スタッフの意見によってソフトの評価が決まったり、発売前のソフトをプレイできる重要な仕事ですから、自分がマリオクラブの評価員であることを公表してはならないという規約もあったと思います。

マリオという名前はどこからきたのですか？

滋賀県・ヨッシーさん

ANSWER

アメリカで名付けられたんです。

そもそも「マリオ」の初デビューは、アメリカに輸出した『ドンキーコング』（アーケードゲーム）で、名前はついていなかったんです。アメリカのスタッフが「マリオ」の名前をどうしようってなったときに、たまたまアメリカ任天堂がかつて入居していた倉庫事務所の管理人が「マリオ」という名前だったんです。彼はヒゲをはやしていて、ちょっぴりおデブで、あまりにもゲームの「マリオ」にそっくりさんだったんですね。当時はピーチ姫もレディと呼ばれていたんですよ。制作者である宮本は、マリオの名前をつけなかったことについて、将来的にいろんなゲームに登場できるように、「マリオ」を「ミスタービデオゲーム」と呼んで欲しかったようなところもあったようですよ。

↑イタリア系アメリカ人のマリオ。もし管理人の名前が「マリオ」じゃなかったら、『スーパーロッキー64』とか『ロミオカート64』なんてゲームが生まれていたんだろうか？（画面はファミコン版『ドンキーコング』です）

一部のN64ソフトの評判が悪いのですが、マリオクラブの評価が甘いのでは？

大阪府・globeファンさん

ANSWER

マリオクラブの評価が甘くなることはないです。

たとえばスーパーマリオクラブの評価が低いから発売をやめるというのは任天堂ソフトに限った話であって、サードパーティさんから出されるソフトについては、相手も商売ですし、この辺を改善して欲しいというアドバイスはするものの、「点数が低いので発売をやめてください」と言うことはありません。ただマリオクラブでの評価が高い場合は推薦ソフトとして発表していますし、推薦されないから全然ダメかといえばそんなことはないと思います。推薦されるのは、点数でいえば100点満点で80点以上の、本当に高い水準をクリアしたソフトに限られているんです。

大迫力の3Dグラフィック

↑ちなみに5月発売のマリオクラブ推薦ソフトは『時空戦士テュロック』とゲームボーイソフトの『ミニ四駆GB Let's & Go!!』

はみだし質問箱

Q ベルギー任天堂支社がつぶれたって本当ですか？（福島県・大槻真也さん）

A つぶれたのではなく欧州での販売効率を高めるため現地代理店に委託して清算しました。

カービィって何で出来ているんですか？

東京都・スターカービィくん

宇宙の生き物なんです。

ですから何で出来てるって聞かれても困りますが…。あ、そう、そう。前に「どうしてカービィって名前なの？」という質問がありましたが（編集部注：6月号）、アメリカにはカービィタイプと呼ばれるそうじ機があるんだそうです。“吸う”というカービィの性格から、そうじ機を連想して名付けたみたいですね。これがわかったのは、実はこの質問コーナーを英語に翻訳してアメリカに送っていまして、アメリカ任天堂のスタッフが事実を教えてくれたというわけなんです。ですからマリオもカービィも日本生まれなんですけど、名付け親はアメリカ人というわけなんですね。

↑カ、カービィ。キミは実はそうじ機だったんだね

64DDを合体させた後もはずさなくてはいけないんですか？

群馬県・小室センセさん

そんなこたぁないでしょう(笑)。

一度合体してもらえれば、その後に離す必要はないです。そんな、64DDで遊ぶときとカセットで遊ぶときと、いちいちくっつけたりはずしたり、そんなことはやってられないですよね（笑）。64DDがくっついたままでも『マリオカート64』のようなカセットのゲームでも遊ぶことは出来るようになっています。

◆6月号でスクープしたとおり、2カ所のネジを手でそれぞれ10回（編集部データ）まわして合体させれば、あとはそのままにしておけばいいんですよ

あやしいコントローラパックを発見しましたが、使ってもこわれませんか？

三重県・伊藤篤志さん

Nキューブのマークが入っていれば大丈夫です。

ただそうでない、任天堂のライセンスをとっていないものはオススメできないですね。

↖秋葉原で見つけた20倍の容量？があるというコントローラパック。使用ページ数をデジタル表示するなどカッコいいが、1本のソフトが買えるくらいのお値段で、何かあっても任天堂の保証は受けられない

はみだし質問箱

Q N64本体のホコリ対策はどのようにすればいいのでしょうか？（愛媛県・西原のり子さん）

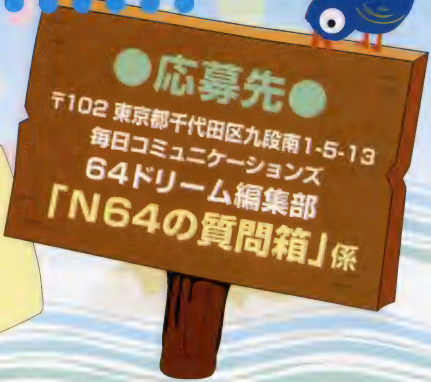
A ホコリがたまるような場所に置かないでください…（笑）

N64の質問箱大募集！

お手紙はこちらへ…

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか？
NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。
首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03（3230）0675

●はみだしニュース●9月5日～7日開催の東京ゲームショウで最大のブースで展示するのはカプコンとコンパイルの2社。

6 DREAM 4 毎月新聞

発行所：東京都千代田区九段南1-5-13
The 64 DREAM 編集部

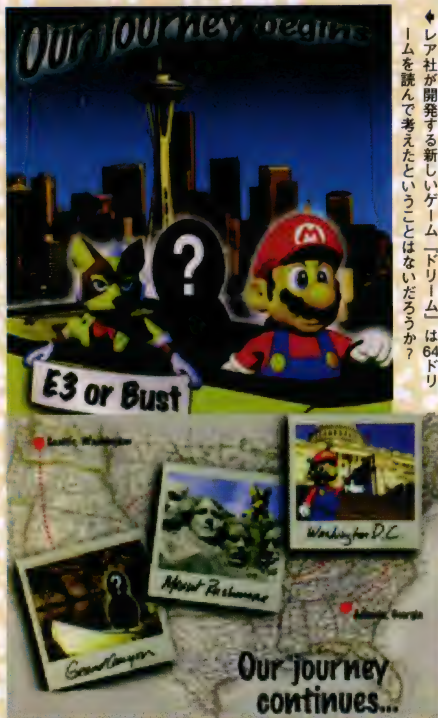
NEWS LINE

64DDが来年3月に発売延期

年内に発売が予定されていた64DDの発売が来年3月に延期された。本誌6月号『64DD入門講座』でも紹介したとおり、ハード本体は完成しており、いつでも量産に入れる体制にある。任天堂としては、この大容量の書き込みができる新しいマシンについて、4本程度のソフトを同時に発売したい意向をもっており、ソフト開発にしばらく時間がかかる模様だ。なお同時にリリースされるソフトには、新作『ポケモン』のほか『MOTHER3』『シムシティー64』『マリオペイント64』などのタイトルがあがっているので、春の到来を楽しみに待とう。

64DDの価格は1万円前後？

6月8日付の日本経済新聞によると、64DDがアルプス電気で製造され、任天堂に供給されることがわかった。また容量64メガバイトの磁気ディスクについては、アルプスが開発した独自企画を採用。気になる64DDの価格についても1万円前後に抑えると同紙は報じている。なお欧米でも来年6月に発売を開始し、通信回線を通じて遊ぶ新型ゲームも投入する予定だという。市場にN64を投入し、ソフトの質的変換を目指した任天堂。大容量の書き換えを可能にする64DDが登場する来年3月になれば、本当の意味でのN64の真の実力が証明されるはずだ。

任天堂に新キャラクター登場か？

◆レア社が開発する新しいゲーム「ドリーム」は64ドリームを読んで考えたということはないだろうか？

現在インターネットで世界中を駆け巡っている衝撃の2つの画像がこれ。いずれもアメリカ任天堂がマスコミに向けて送ったポストカードなのだが、どちらのカードにもマリオとフォックス以外にシルエットにつつまれた謎のキャラクターが登場しているのがわかる。よく見ると怪獣のようでもあり、人間のようにも見える謎のキャラクター。実は、これは『ブラストドーザー』や『ゴールデンアイ』などのN64ゲームを開発しているレア社が送る最新作、『DREAM（仮称）』に登場する予定のキャラクターなのだ。現段階ではゲームに関する内容やキャラクターの情報は全く公開されておらず、すべてが謎につつまれたままだ。しかし米アトランタで開催されるE3ではその詳細が発表されるので、全貌は7月19日発売の64ドリーム9月号の特集でお知らせしよう。マリオやフォックスと並ぶ、人気キャラクターが登場するのか？　いまから楽しみだ。

振動パック対応のソフトが今後ぞくぞくと登場の予定!!

『スターフォックス64』で初めて登場した振動パック。昨年発売された『スーパーマリオ64』と『ウエーブレース64』もこの振動パック対応ソフトとして生まれ変わり、7月再び登場することが決定した。任天堂以外のメーカーも別表のように続々と振動パック対応ソフトを表明している。ゲームの新たな可能性のひとつを示した振動パック。ユニークなゲームとの組み合せを期待したい。

主な振動パック対応予定ゲーム

ゲーム	メーカー
ウエーブレース64	任天堂
カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ
スーパーマリオ64	任天堂
ソニックウイングスアサルト	ビデオシステム
トップギア・ラリー(仮)	ケムコ
飛龍の拳ツイン(仮)	カルチャーブレーン
マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア
ワイルドチョッパーズ	セタ

任天堂があなたの不思議な体験に基づく作品を募集中

任天堂では、怖い出来事や幽霊のお話など、あなたが実際に味わった不思議な体験話を募集している。優秀作に選ばれると、記念品が贈呈されるほかサテラビューの電子ノベル「Rの書斎」第2弾に採用される予定。

●応募の規定●

◆応募要項：書式/長さは自由です。

◆応募資格：特になし。

◆応募締切：1997年8月末日（消印有効）

◆発表：9月末頃。セント・ギガ衛星データ放送などにて発表します。

◆宛先：〒605京都市東山区福稲上高松町60
任天堂株式会社　衛星放送事業部
「Rの書斎」体験談募集係
メール(satella@nintendo.co.jp)でも受け付けています。

・応募作品は、未発表オリジナルに限ります。

・応募いただいた作品は返却しません。ご注意ください。

・採用させていただいた作品の著作権は任天堂株式会社に帰属します。

1/1サイズのミニ四駆『ガンブラスターXTO』発進！

劇場映画『ミニ四ファイター超速プロジェクト』への出演も決定している『1/1ガンブラスターXTO』がデビューした。もちろん実際のサーキットでの走行も可能だ。エンジンは直列4気筒の1600ccで、最大出力は150馬力、最高時速は推定で時速200kmにも達する本格的なレーシングマシンだ。

➡ミニ四駆世界グランプリに参戦するドイツチーム「アイゼンヴォルフ」のマシン、ベルクカイザーは6月に発売だ

➡ドライバーと子供、2人の乗車が可能なので今後は体験走行会や展示等で活躍しそうだ

'97コナミ ジュニアオールスターゲームの開催が7月19日に

「2軍のオールスター戦」といわれるプロ野球ジュニアオールスターゲーム。今年からコナミが協賛スポンサーとなり「97コナミジュニアオールスターゲーム」として開催されることになった。この試合は、神奈川県相模原市の相模原球場で7月19日18時からプレイボールの予定で（雨天の場合は翌日に順延）、球場に行ってパワプロ君と一緒に応援しよう。

インターネットゲームマガジン「GAMER'S VIEW」創刊!

コンピュータを中心とした執筆活動を展開中の百舌鳥伶人有限公司とコンピュータ周辺機器メーカー&広告代理店である株式会社ウインドウは6月20日に本格派インターネットマガジン「GAMER'S VIEW」を創刊した。N64だけでなくゲーム関係を広く網羅した本格的なマガジンで、情報の質に応じてフレキシブルな展開を行なっている。なおアクセスは無料。

http://gamer.o-kini.or.jp/

TV東京系『64マリオスタジアム』エンディングテーマ曲『PINK』CDシングルで発売!!

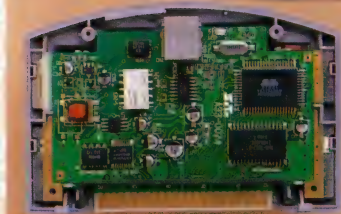
上原さくら+東京ミュージック・サロンが歌うシングルCD『PINK』が5月28日に発売された。この曲はTV東京系で放映されている『64マリオスタジアム』のエンディングテーマ曲として流れている曲だ。テレビでも活躍中の彼女のこれからが楽しみだ。

➡本名：上原さくら（3月生れで母親が桜の花が好きだから）
生年月日：1977年3月31日 出身地：東京都 血液型：A型
性格：間違っている事を、突っ込まずにはいられない

●はみだしニュース●任天堂開発部長でもあった「ゲームボーイの生みの親」横井軍平氏が任天堂時代手がけたおもちゃの解説本を出版した。タイトルは「横井軍平ゲーム館」（アスペクト刊・定価1400円）で発売中。

カセットだけで通信対戦できるセタの『森田将棋64』

電話線を差し込むだけで通信での対戦ゲームが楽しめる、セタの画期的な通信カートリッジが完成した。従来のカセットに特殊チップを搭載することにより、モデムなどの周辺機器を付け加える必要がなくなった。価格も通常のN64ソフトなみとのことで、現在は最後の調整に入っており、今秋には発売される予定。

➡上部ケーブルをモジュラージャックに差し込むだけ。製品には5mのケーブルが同梱される

➡右上のチップがモデム機能を搭載したセタ製カスタムICだ。カートリッジの背面が少し膨らんでるのが特徴

ハドソンがNINTENDO64ソフトの発売を記念して"スポ魂"キャンペーンスタート。限定スケスケコントローラがもらえる

8月に『パワーリーグ64』『Jリーグイレブンビート1997』の2本のソフトを発売するハドソンがビッグなプレゼントを用意しているぞ。なんと特製スケスケコントローラ（青と緑の2色）が限定で合計2000個も当たるのだ。

応募方法：ハドソンのN64ソフトを買って、パッケージの絵がついている耳を官製はがきの裏面に貼って、住所、氏名、年令、職業、遊んだ感想を書いて下記に送ること

応募期間：9月末日まで

送り先：〒101-91 神田郵便局191号
"スポ魂"プレゼントキャンペーン係

＊問合せは"スポ魂"プレゼントキャンペーン係まで。電話03-3293-2933

➡『パワーリーグ64』を購入した方は右のブルーコントローラが、『Jリーグイレブンビート1997』を購入した方は左のグリーンコントローラが、なんとそれぞれ抽選で限定1000名に当たる。ほかでは手にはいらない貴重なコントローラだから今のうちにハガキに願をかけたほうがいいかもね

●はみだしニュース● 今年の第35回アミューズメントマシンショーは、9月18～21日（一般公開日は20～21日）に東京ビックサイトで開催。

今度は映画で体感だ! ゲームと同時に日本上陸が始まった!! 『スター・ウォーズ 特別編』

既に発売になったN64ゲームソフト『スター・ウォーズ　帝国の影』。このゲームのルーツは1977年に公開された映画『スター・ウォーズ』にある。この映画公開当時の空前のブームを知らない読者も多いはずだ。なんせ20年前のこと、生まれていない読者だろう。あのジョージ・ルーカスが3年の歳月をかけて、視覚効果の改良に全力を注いでよみがえった『スター・ウォーズ』特別編3部作。現在の持てる最高水準の技術でよみがえったこの映画が再び日本上陸を果たした!! 今月は7月に公開予定のシリーズ中2つの作品からワンシーンを紹介しよう。この映画を通じて、また違った視点からゲームも楽しめるはずだ。

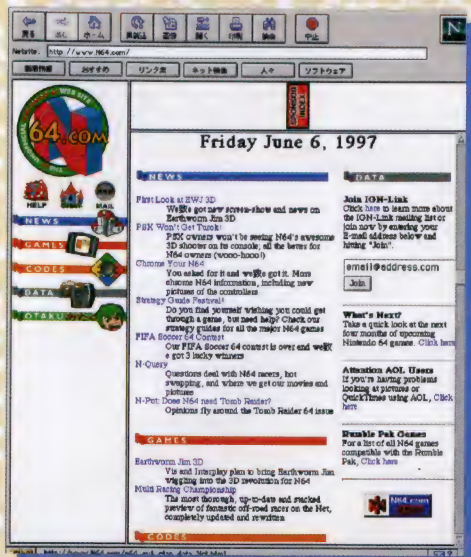
スター・ウォーズ 帝国の逆襲 特別編

スター・ウォーズ ジェダイの復讐 特別編

見どころ：『ジュラシック・パーク』で最高の手腕を発揮したジョージ・ルーカス率いるILMが開発した最新鋭テクノロジーによる視覚効果、音響効果。ロボットC-3PO、R2-D2、猿人チューバッカの出番は前作よりユーモアをそえて大活躍。そしてこの映画は人気俳優ハリソン・フォードの出世作でもある。

『スター・ウォーズ　特別編』
すでに5月下旬公開
『スター・ウォーズ　帝国の逆襲　特別編』
7月上旬頃公開
『スター・ウォーズ　ジェダイの復讐　特別編』
7月下旬頃公開
ともにスカラ座他全国東宝洋画系で公開。
配給：20世紀フォックス映画会社

『帝国の逆襲　特別編』では第1作の『特別編』でデス・スターを破壊し帝国軍に勝利したレーア姫や、ルーク・スカイウォーカー、ハン・ソロたちの反乱軍に対する帝国軍の逆襲戦が展開される。ゲームでも登場する4本足の歩行戦車AT-AT・スノーウオーカーやスレーブ1などを目の当たりにすることができる。『ジェダイの復讐 特別編』では残酷非情な怪物ジャバに捕らえられ、冷凍にされたハン・ソロの救出作戦から始まり、ダース・ベイダーの謎がついに明かされる!! ストーリー性はもちろん、最高のアーティストたちが創った驚異のSFXは大スクリーンで見たいものだ。この3部作の公開によりブームが再燃、キャラクターグッズなどの人気に再び火がついている。

今月のおもしろホームページ

今月のおすすめホームページは、N64ファンなら是非見て欲しい、とっておきのホームページを紹介するぞ。特集ページでも記事にしているけど、その名もN64.com 。N64に関する情報ならほとんどなんでも入手できる。内容も毎日更新されているので、常に最新の情報が手に入れられるのだ。このホームページを作っている人たちが、どこでこのような最新情報を入手しているのか不思議なくらいだ。このページをみればN64がアメリカでいかに大ヒットしているかが良くわかるはず。情報の真贋はともかく、日本では手に入らない情報が満載されているので、とにかく覗いてみて、メリットあるから。

http://www.n64.com/

今月のスーパーマリオクラブおすすめソフト

今月から始まるこのコーナーでは、任天堂から雑誌社などに送られてくるスーパーマリオクラブお薦めソフト情報を、原文のままご紹介。ここでは任天堂で高い評価を受けたN64ソフトしか紹介しないので、どのソフトを買おうか迷っている人は要チェック！（お薦めソフトのない月はお休みします）

今月のお薦めタイトル

時空戦士テュロック
メーカー：アクレイムジャパン
発売日：1997年5月30日

ゲームジャンル：3Dアクションシューティング
対象ユーザー：中・高校生以上
総評：グラフィックが全体的に美しく、雰囲気がよく出されている。また、効果音の質が高く、臨場感が高い。更に、敵キャラクターの動きがリアルで良く、武器の攻撃演出も派手で印象が非常に良い。ゲーム内容も、マップ構成等が良く練られており、広大なフィールドを探索する楽しさがあるなどよくまとまっている。難易度は高めで、中・上級者向けの作りとなっている。

●はみだしニュース● 6月10日付日本工業新聞によると松下電器が市場投入を計画している64ビット機M2の開発を断念すると報じている。なお松下側はこの報道を否定している。

今月の気になる数字　テーマ：今後購入したいハードは？

「東京ゲームショウ'97春」で行われたアンケート調査によると「今後購入したいハード」でN64がでトップ(約36％)に立っていることが判明した。ちなみに現在N64を持っている人は全体の約16.3％という数字になっている。この調査は、「東京ゲームショウ'97春」に来場した約2900人を対象に行われたもの。それによると、「今後買いたいハードをすべて教えてください」という質問に対しては「N64」と答えた人は35.6％にも上り、トップになっている。以下「セガサターン」が26.6％、「プレイステーション」が21.5％などとなっている（図1）。また、現在の所有率ではプレイステーションがダントツの72.8％、次いでセガサターンの57.8％、N64は16.3％で3位(図2)。年代別の所有率では、トップのプレイステーションは男女ともほとんどの年齢層で70％近くをキープするなど相変わらずの強さを見せつけている。一方、N64は男女ともに10～12歳の「子供世代」と30～39歳の「お父さん・お母さん世代」に特に強く、「家族向けのハード」という面をのぞかせている。特に、30～39歳の女性の間で所有率が37.5％と、最も高くなっているのが印象的である。

●発売元：	アクレイムジャパン
●発売日：	発売中
●価　格：	7800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	インタラクティブシューティング
●プレイ人数：	1人　●コントローラパック：対応(16P)

時空戦士テュロック

完全マップ攻略中編 <レベル4・5>

ロストワールドでの過酷な戦いを切り抜けていくためのマップ攻略。今回は、数々のトラップや迷路のような地形の『邪神殿』と、地上数十メートルでの戦い『樹海村』を攻略だ。

武器アイテム一覧

…ショットガン

…オートショットガン

…アサルトライフル

…ガトリングガン

…パルスライフル

…グレネードガン

…ショックブラスター

…エイリアンブラスター

…ミサイルランチャー

…テックアーマー

…リュック

…ライフ+25

…フルライフ

レベル5 邪神殿

トラップに気をつけろ

すばやい動きで目の前をかすめる歯車状のトラップが全部で4つある。あわてずにタイミングをはかれ。

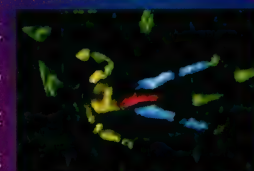
◆トラップでのダメージは最小限に

時空石目前の試練

この部屋の時空石を取るには、それを守るホーリーロードを倒さねばならない。ヒットアンドアウェイだ。

◆体力、攻撃力ともに優れている強敵

うかつに落ちると串刺しに…

はじめの段階でここの穴に飛び込むと、穴のそこにある杭にささって串刺しになってしまう。ここに来るのは2つめの時空石を取っていって、スイッチを入れなければならない。

◆最後に来る場所なので、とりあえずは来る必要はない

クロノピース

セーブポイント

ワープAへ（次ページへ）

クロノポイント

炎のトラップに焼かれるな

邪神殿には数多くのトラップが仕掛けられているが、一番多いのがこの炎のトラップ。たいていは足場の少ないところに仕掛けられているので、あわてて落ちてしまうことも。進むべきルートを確認しつつ進んでいけば確実だ。

◆連続してダメージを食らうと後が辛いぞ

スタート

（隠し部屋内）

邪神殿に入る前に

神殿に入る手前の崖を飛び降りると、リュック等の重要アイテムが入手できる。必ず取っておこう。

◆こんなにいいものが……

クロノポイント

振り子系トラップ

ただでさえ狭い足場に、トラップまで仕掛けられている。慎重かつスピーディに進む必要がある難所だ。

◆ここのダメージは後にひびく

クロノピースを入手

壁に開いている排水溝のようなところの奥にクロノピースがある。入手直前にはホーリーロードが…。

◆入り口は見落としやすいので注意

ビーストに注意!!

壁を破って出現するビースト。ここ以外にもいくつかあるので注意せよ。

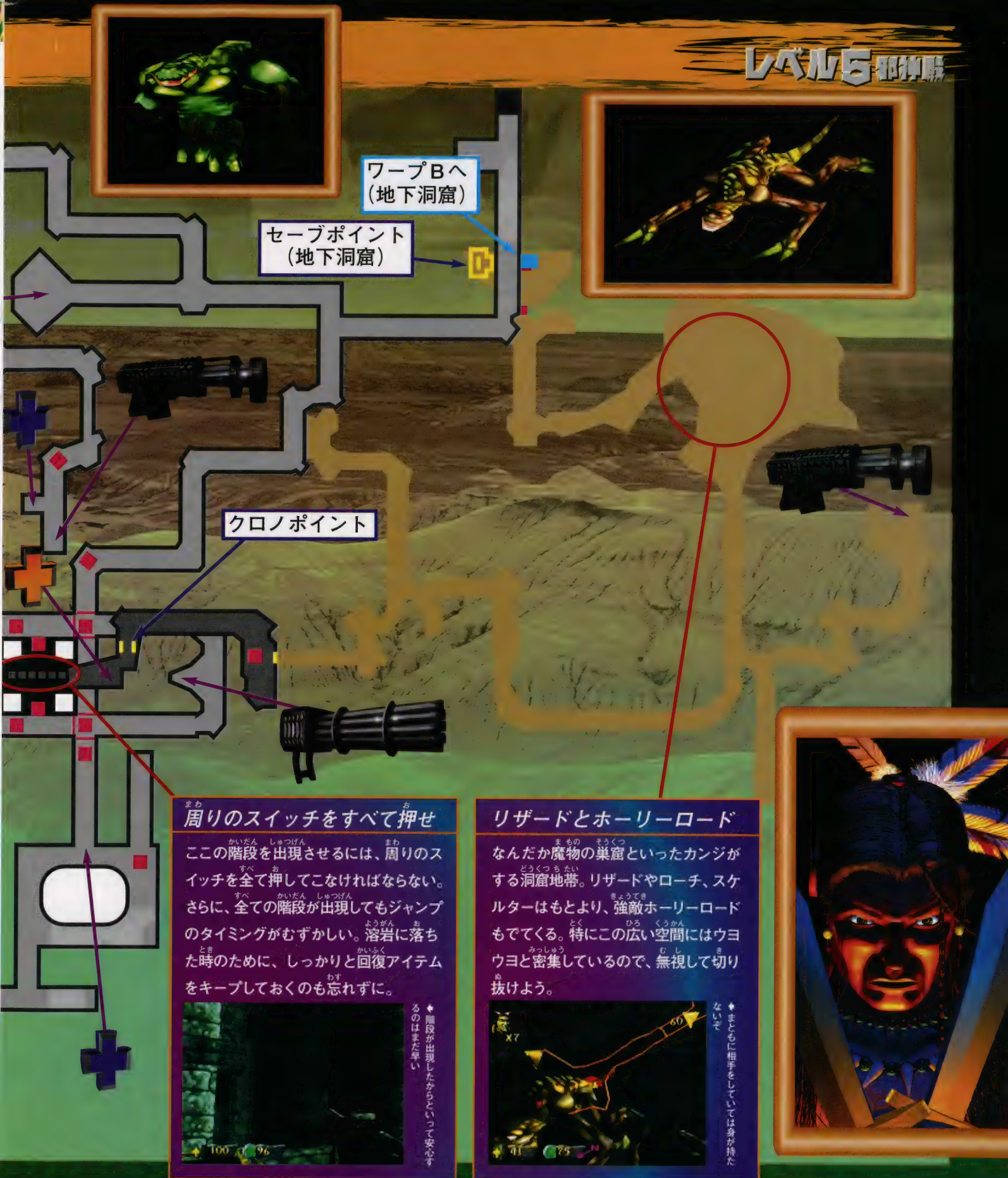
↑突然現れる

時空石はこの上に

壁の側面に足場があるのでそこから登っていけば時空石はゲットできる。さらに、この塔からマップ右にあるスイッチを押すと水が引き、あらたな道が現れるのだ。

↑よーく見ないと見落としてしまうかも。ちゃんと登れます

時空石を守るボスの間へ

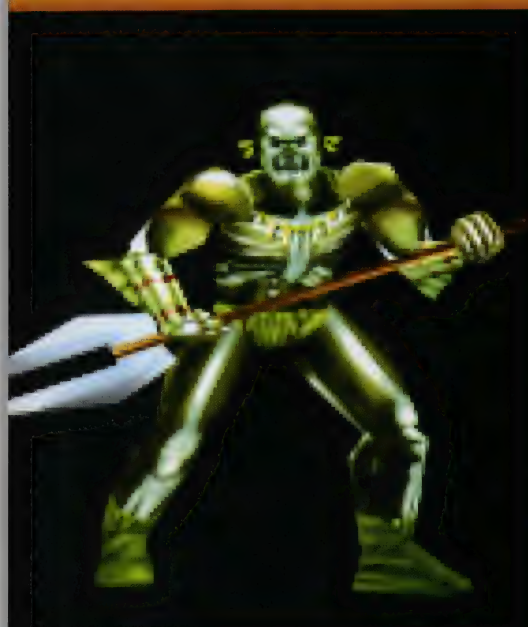
鋭いカマと、毒の攻撃をもつボス「マンティス」。すばしっこい上にその一撃によるダメージは大きい。ダメージを避けながら有効に攻撃するには、外側の壁に沿って円を描くように後退しながら撃ちまくるのがいいだろう。そうすれば割と楽なはずだ。武器はショットガンのパワーシェルやガトリングガンがいいだろう。

周りのスイッチをすべて押せ

ここの階段を出現させるには、周りのスイッチを全て押してこなければならない。さらに、全ての階段が出現してもジャンプのタイミングがむずかしい。溶岩に落ちた時のために、しっかりと回復アイテムをキープしておくのも忘れずに。

◆階段が出現したからといって安心するのはまだ早い

リザードとホーリーロード

なんだか魔物の巣窟といったカンジがする洞窟地帯。リザードやローチ、スケルターはもとより、強敵ホーリーロードもでてくる。特にこの広い空間にはウヨウヨと密集しているので、無視して切り抜けよう。

◆まともに相手をしていては身が持たないぞ

レベル6
時空石
ワープEへ
(次ページへ)
セーブポイント
クロノポイント
ワープBへ
ワープA
ワープAへ
ワープB
足場を探せ!
一歩間違えると奈落の底に落ちてしまう危険地帯。よーく足場を探しながら進んでいこう。
◆周囲をよく見て足場を探せ
クロノポイント
スタート

クロノポイント

ワープCへ

ワープC

ワープDへ

ワープD

セーブポイント

道が切れてる!!

←いきなり道が切れている

ホーリーロードを倒せ!

ホーリーロードをやっつけなければゲートが開かない。距離を保って、火の玉を左右によけながら攻撃しよう。あまりムダ弾を撃たないように狙いは正確に。近距離戦に持ち込むのも手かもね。

←近距離なら火の玉を撃ってこないのだ

大木のエレベーター

大木の中にエレベーターがあり、そこから上に進むことができる。エレベーターの入り口は、木の根っこのあたり。見た目ではわかりづらいけど、水中から泳いで乗り込んでいこう。

←ここからエレベーターに乗り込める

エイリアンブラスターをゲット

対岸の山にエイリアンブラスターがある。飛び移る場所を考えて、うまく対岸にジャンプしよう。テックアーマーなどのアイテムもあるので必ず入手すること。次のステージで困るからね。

←つねに辺りには注意を払っておこう

レベル6

ミサイルランチャー

こちら側に飛び移り、ワープしてミサイルランチャーをゲットせよ。心強い強力な武器なのだ。

◆ワープ以外では取れない

ワープFへ

ワープF

ワープGへ

取ったら逃げろ!

誰にも邪魔されずに時空石が取れると思ったら、取った後にスケルターやデーモンロードが。速攻で逃げろ!

◆うかうかしてると囲まれるぞ

時空石はここから取りに行こう

長い釣り橋から洞窟の入り口に飛び移らなければ時空石は入手できない。墜落死してしまったときのことを考えて、死んでしまうとなくなってしまう「リュック」入手後にセーブした方が無難だろう。

◆釣り橋の手すりを飛び越えて対岸へ飛び移ろう

時空石

クロノピース
(ゲート裏の崖下)

ワープE
(前ページから)

ワープG

クロノゲート

レベル6
セーブポイント
時空石
クロノポイント
スナイパーをねらい撃ち
狭い断崖を進んでいると、高い位置からソルジャーが攻撃してくる。やられる前に、こちらのほうから狙い撃ちしてやろう。
◆スナイパーを逆に狙い撃て
3匹のビースト
ゲート奥には3匹のビーストが待ちかまえている。しかもその内の1匹は無限に出現するタイプ。2匹まで倒したら、スキを見てすり抜けるのがいいだろう。くれぐれも弾の無駄遣いはしないように。
◆普段はあまり使わないパワーボウなどで倒そう

キャラクターグッズコレクション

Character Goods Collection

マリオのお菓子が大集合!!

今回はお店でも売っているマリオのお菓子を集めてみたぞ! オモロ楽しいおもちゃやおまけの数々。絶対、キミも欲しくなるはず

どか〜ん!

●スーパーマリオミニカン
価格：300円
発売元：（株）ナガサキヤ
チョコレートとクッキーが入ってる。カンは筆立てなんかに使えそう。プレゼントにいー感じ!

●マリオワールドメイト
価格：300円
発売元：（株）ナガサキヤ
アップル風味のキャンディ入り。彩色済みのマリオ人形が。全部で4種類あってアクションもいろいろ!

あ、はねマリオだ!!

●マリオカート64レース
価格：300円
発売元：（株）ナガサキヤ
アップル風味のキャンディ入り。バックゼンマイでダッシュする、くみたてマリオカート人形入りだ

●スーパーマリオバッグガム
価格：120円
発売元：トップ製菓（株）
ガムの他にカードやシールが入ってる。バッグの形がなんともおしゃれ♡お出かけのお供にいいかも?

●スーパーマリオ64モデル
価格：200円
発売元：（株）ナガサキヤ
アップル風味のキャンディ入り。彩色済みのくみたてモデル入り。全部で4種類。はねマリオも登場だ

ハラハラする楽しさだ!!

掲載の商品価格はすべて税別です。

●ドキドキマリオカップ
価格：300円
発売元：（株）バンダイ
スティックがフレームに触れると音が鳴るという、イライラ棒のような楽しさ! コースは4種類。ラムネ入り

●マリオカート64スナック
価格：100円
発売元：（株）バンダイ
ピザ味の軽いスナック菓子にカード入り。全部で60種類あってカードゲームで遊べて2度オイシイ

ゲームのお供はグミにガムにキャンディだ!!

●スーパーマリオ64シリーズガム
価格：10円〜100円
発売元：トップ製菓（株）
いつでもどこでも気軽に食べれるマリオのガムは種類が豊富! ふうせんガムだから友達とくらべっこして

●マリオカート64ウエハース
価格：50円
発売元：（株）ナガサキヤ
チョコクリームサンドのウエハース。なんとカルシウムにオリゴ糖入りらしいゾ。おまけはシール

●マリオカート64キャンディ
価格：100円
発売元：（株）ナガサキヤ
アップル風味のキャンディ入り。くみたて式のマリオカートはレバー操作でダッシュするんだ

●マリオカート64グミ
価格：100円
発売元：（株）ナガサキヤ
カートに乗ったマリオやキノピオの形の楽しいグミだ! マスカットにオレンジ、コーラ味が楽しめるぞ

プチ! キャラクターグッズコレクション

スーパードンキーコング編

●ドンキーコングフレンド
価格：200円
発売元：（株）ナガサキヤ
コーラ風味のキャンディ入り。いろんなポーズができる、くみたてキット入り。全3種類

●ドンキーコングスナック
価格：100円
発売元：（株）バンダイ
コーンポタージュ味の軽いスナック菓子。
ゲームカードが1枚入ってる

●スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 バナナラムネ
価格：100円
発売元：（株）バンダイ
たるの中にはバナナ形でバナナ味のラムネとドンキーの人形が入ってるぞ

●スーパードンキーコング3 カードラムネ カードガム他
価格：10円〜100円
発売元：トップ製菓（株）
ラムネはストロベリー味でガムはバナナ味。おまけのカードつき!

～ロクヨン亭へようこそ～

MENU
チャーハンDE木の実

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●料理と文/福本　亜希　●撮影・協力/加藤　昌人

栄養学編

ゲームをやりすぎて『ドライアイ』になっちゃった！

ゲームやってたら、目が痛いんですう

ゲーム連続５時間やり続けていたヨッシー

なんだか視力落ちてきたでピッピ～

ピカチュウ～

人気絶好調でお疲れ気味のピカチュウとピッピ

目にいい食べ物が必要なのだ！

おなじみマリオシェフね。今月は栄養を語る！

栄養たっぷり！

香りもいいのねん

どーして目が痛くなるかってゆうと。

ホコリや花粉が目に入ると涙が取り除いてくれるんだけど、汚れが多かったり涙の量が十分でないと、いろんな目の症状をひきおこしちゃうんだ。例えば、目が痛い! とか目がかすむ、充血しちゃうとか…。こういう涙が少ない状態のことを『ドライアイ』って呼ぶ。パソコンやテレビゲームをやってるとまばたきをすることが減ってしまって、目が乾燥することも大きな原因のひとつなんだ。

ちょっとひとくちメモ

『べちょっとしたチャーハンにしない方法を教えて！』という埼玉県のキノコボクくん。今回はフライパンで作ったけど、中華鍋だと本格的。最初に鍋をうんと熱して油を入れたら、一度油を出して再び熱して油を足す、という『油ならし』の法則を試して。ご飯がぱらりと炒まるのだ。

こんな食べ物が効くらしい!!

ゲームの最中もまばたきは忘れずに

● ビタミンをたっぷりとろう!! ●

ビタミンAは目の乾燥を防いだり、視力の低下を防いでくれるのだ!! カボチャのような緑黄色野菜はそんな栄養がたっぷり! 細胞の活性化に役立つビタミンEもかな～り重要。ビタミンEを多く含むアーモンドやクルミも食べようね。体の疲れからおこる目の痛みには、ビタミンBの豚肉におまかせなのだ。そして部屋を乾燥させず、まばたきを多くすることを心がけるといいらしいぞ。

さっそく作ってみるの巻（4人分）

パセリ／1束　松の実／20グラム　スライスアーモンド／20グラム　クルミ／20グラム　ベーコン／50グラム　サラダ油／大さじ1　ご飯／茶碗4杯分　塩、こしょう／各少し　しょうゆ／数滴

1 包丁さばきはお手のもの

パセリはみじん切り、ベーコンは小さく、松の実とクルミ、スライスアーモンドは粗くきざむのだ。

2 ナッツが香ばしいのだ!!

フライパンに油を熱してベーコン、ナッツ類を入れて炒めよう。このとき中火でネ。焦がさないよう注意して。

3 ぱらり、ぱらりとほぐしてね

さらにご飯を入れる。ぱらりぱらりとほぐれてきたら、塩こしょうしてパセリをふりかけてみよう!

4 隠し味は料理の秘けつなのだ

隠し味はしょうゆ! できあがり直前にしょうゆを全体に数滴ふりかけてみて。味がひきたつんだ。

どーです!! 目にも体にもいいチャーハン。お好みでにんにくや白ゴマを入れてもさらにウマイ。ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理、食べたい料理を大募集!! 宛先 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部 ビストロ係までね。

待ってるよ。

おっす。ケイ少佐っす。みんなアニメのポケモンみてる？ピカチュウ命のエリボンも毎週見ているらしいぞ。

ふつうのメイド服きたいな♥
むう
ぱあっ
よーし！
変身!!
だーい!!
地球のメイドさんの服よん♥
ちゃん
おうっ
だあっ
ぶっ
えいっ
ぶしっ
とう
やあ
ぶうっ
マリナ無敵だ!!
みんなも
しあわせ♥
むうっ
にまぁ
にまっ
フェードアウト
はにゃ～～っ
あっさり
ユニット解散
ひどすぎ
あうーっ
オレはニャースが好きだけど、
みんなはどうかな？

それいけ！マリオ親衛隊

ケインニッヒ将軍：梅雨はジメジメしててイヤだねぇ。もうすぐ夏が来るって思わなきゃやってらんないよね。

ヨッシーコック長：なんか無難な気候ネタで会話を始めましたね。だいたい将軍は毎日ゲームばっかしやってんだから、雨でも晴れでもあんまし関係ないじゃないっすか。

ケイン：うん、まぁね。でもやっぱしゲーセンとかいくのもかったるくなるしさ。家にこもりっぱなしじゃ気分も落ち込むし。

ピーチ情報部員：またまたー、最近人気があるからって今度はアンニュイっぽくきめようとしてるでしょ。

ケイン：い、いやべつにそんなつもりは…。

ヨッシー：もう、この人は女の子にモテることしか考えてないんじゃないんですか？ ちょっとマリナさんにおしおきしてもらおうっと。

ケイン：なにするんじゃー、やめてくれー!!

マリナ：フリフリ!! おりゃー!

ケイン：うわぁぁぁぁぁぁぁぁぁ…

エリボン：くすっ。（笑）

イラストの殿堂

◆夏に向けて開発が進んでいる「ヨッシーアイランド64」。親衛隊2等兵の山村さんが描くとこんな風になります

奈良県／山村彩世理さん

◆何かと気になる「マザー3」は、なんだかいい感じで開発が進んでいるようだぞ。ちなみにイラストは「マザー2」からの出展作品です

群馬県／かぱゆさん

◆オレの好きなスターウルフを描いてくれてありがとう。アンドリューがみょうにリアルなサルってのが笑えるね

岐阜県／風野鈴等さん

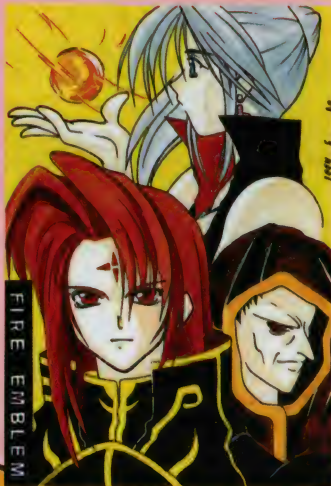
イラストリンクミュージアム

◆（岡山県／まあめいどさん）リンクの少年期って感じの1枚。平和で幸せそうだね

◆（神奈川県／TAKAさん）剣を握って勇ましく戦いに挑むリンク。リンクのイメージとしては、これが一番正当派っていう気がするけどみんなはどうかな

◆（茨城県／KAZKIさん）ぽえぇーんとした感じは、どこかせいさんに共通するものが…

◆（静岡県／モノクロビープさん）切り絵で作ってくれた力作のリンク。気に入りました

イラスト雑居ビル

◆（東京都／青銅ライムさん）女の子を中心に特にファンが多いＦＥ。青銅ライムさんはユリウスが好きだそうです。オレはオグマかなぁ

Pick Up!

◆（奈良県／ティファさん）任天堂の人気キャラがそろって「チーズ」とおもったら…1人ゲストが混じってるね

◆（兵庫県／EMIKOさん）任天堂キャラとしてはめずらしいくらいに色っぽいキャット。それにしてもあの声はいいよねぇ

◆（東京都／みどりぼうしさん）フォックスやその他のキャラクターの活躍で、マリオ兄弟のイラストもへってきたなー

◆（大阪府／ＴＯＳＨＩさん）8月に発売が予定されているゴエモン。1ヵ月前には要予約？

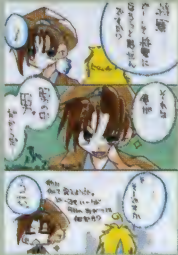
◆（福岡県／中ちゃん）「ブルブル」よりもＲＰＧなみのストーリーだって気がするな

◆（宮城県／浅村れなさん）華奢なヤエちゃん。本物の紅葉が貼ってあってきれいです

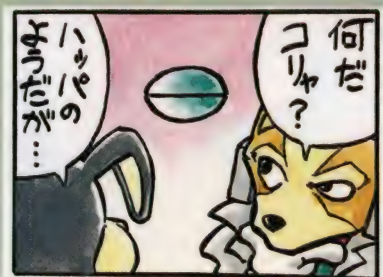
◆（宮城県／沖野可奈子さん）マリオたちが歌ったり踊ったりするゲームがあったらいいね

イラストファンレター

◆（滋賀県／杉本改め杉岡ユキヒロさん）ゲームでもこんなヤエちゃんだったらいいのに…

◆（埼玉県／Dr.Ryoさん）そうなんだよねー、一生懸命やってんのにもんくいわれちゃねー

◆（大阪府／柊鷹夜さん）FF7の主人公の名前は『ケインニッヒ』だそうです

◆（愛知県／片桐万祐子さん）どせいさんの感じがよーっくでていて笑えるッス

4コマの部屋

大阪府／中植茂久さん

◆絵柄といいストーリーの組立といい、プロに転向できる腕前。ハッキリいってこれはお見事です。しかしスリッピーの顔が単純なのはわかるけど、ファルコもその延長線上にいたとは…。いい着眼っす

一問一答でポン

Q. 親衛隊はピーチ姫を守るための部隊のハズなのになんでピーチ姫を情報部員に使ってるんですか？（滋賀県／ザク太郎さん）

A. 最初はね、そうだったんだけどね、いくらピーチ姫を守ったところで結局さらわれちゃうしね、そんならいっそのことあそんじゃおうかなって…だめ？

（ケインニッヒ将軍）

今月の階級特進者

◆二等兵昇格
岐阜県　風野鈴等さん

◆二等兵昇格候補
福島県　まゆげ さん
大阪府　ばなな さん
滋賀県　杉岡ユキヒロさん

◆正隊員昇格（写真＆No.入り隊員証授与）
大阪府　中植茂久さん
滋賀県　ザク太郎さん
大阪府　柊鷹夜さん
宮城県　浅村れな さん

◆準隊員入隊（キーホルダー）
初採用者全員

おたより募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他カラーイラスト、さらに「4コマまんが」を大募集。4コマまんがのサイズはだいたいヨコ4.5cm×タテ14cmくらいです。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どしどしちょーだいね。

……………あて先……………

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「しんえいたい」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

「時空戦士テュロック」「スター・ウォーズ 帝国の逆襲」スペシャール!! 超お得なドリテク連発!

今回の超特夢は「時空戦士 テュロック」を10倍楽しめるチートコード。これさえあれば既にクリアした人はより深く、そうでない人もそれなりに楽しめるぞ。

時空戦士 テュロック

東京都　バイオラプターさん＆編集部ドリテク隊

コレは使える! チートコード大公開!!

シリアスで臨場感あふれるゲーム「時空戦士テュロック」。このゲームを遊び尽くすためのチートコードを今月はドーンと紹介しよう。普通、チートコードというのはゲームをクリアしたりすると手に入るパスワードなんだけど、今回は編集部が独自に入手したチートコードも教えちゃおうってわけ。これだけ知っていれば、いっぱい遊べるぞ——!!

●今月のチートコード●

- 弾ムゲン
- オールウェポン
- ビッグヘッド
- ワイヤーフレーム
- ミニエネミー
- 時空盾
- スタッフロール
- ザンキムゲン(のヒント)

弾ムゲン

撃ち止めなしの無制限

チートコード

TLLBRSRDFNR

読んで字のごとく、武器の弾数が無限になる。弾数を調節しながら進んでいかなければならないサバイバル要素は薄れるかもしれないけど、ストレス解消間違いなしだ。

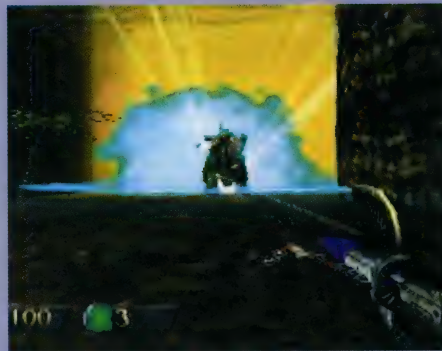
↑アサルトライフル、オートショットガン、ガトリングガンなど、連射系の武器には特にうれしい

オールウェポン

ストレス解消

チートコード

MGGTSCMSMGT

ナイフからクロノセプターまで全ての武器が手に入る。ザコキャラ相手に遊ぶも良し、強敵用に使うも良し。ただし、強力な武器の爆風には注意しないと自分の首を絞めることに…。

↑超が付くほど頑丈なバイオザウルスも、クロノセプターを使うと、たったの2発でご臨終なのだ

ビッグヘッド

チートコード

NHSGBNTTPTCCDRTR

一部の例外（ローチなど）を除いた全ての敵キャラが（ボスも含む）でっかい頭に!! 敵ながらデカ頭のキャラたちは憎めなくていい感じ。ただし、強さは同じなので油断は禁物よん。

➡最終ステージにでてくる死体（?）もデカ頭です。頭に引っかかったりします

➡人間系の敵ほどハッキリした差ではないが、やっぱしちょっと恐いです

⬆テクスチャーがしっかり描かれているのでこんなに大きくしても見劣りしない。いろんな顔に注目

ワイヤーフレーム

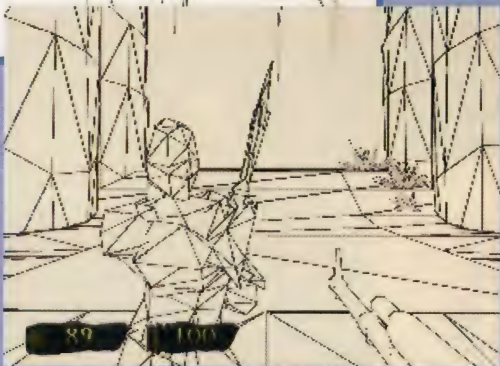
勉強になります

チートコード

RDKDTL

テクスチャーの貼ってないむき出しのポリゴンが見えてしまうチートコード。この写真でも分かるとおり、ポリゴンって言うのはホントに三角形なんだなーってことがよく分かります。興味のある人には勉強になるかも。でも遊びすぎるとクラクラするよ。

➡オープニングデモのテュロック。アクレイムのロゴなんかもワイヤーフレームで見ることができるぞ

➡敵キャラを観察するのも面白い。でも攻撃はしてくるぞ

ミニエネミー

山椒は小粒でピリリと辛い!?

チートコード

HNTTTTTTTSCHHNG

敵キャラがとってもちっちゃくなってしまう。遠くの方に立っていると見えないくらいのミニサイズ。下の方を狙って撃たないとやっつけられないので一苦労。とはいうものの、ちょこまか動き回るエネミーの姿はなかなかかわいかったりして。

➡ちっちゃくても、やっぱし1人前に攻撃してきます

➡デカ頭なんかと組み合わせると、すっごく楽しいです。特にボスは笑えます

時空盾

チートコード

SSTHKLLCS

アイテムの時空盾を取った状態になる。早い話が無敵。敵の動きがスローモーションになり、自分はダメージを受けない無敵状態になるのだ。ただし、周りの景色が、へんな色になってしまうので、目がまわっちゃうかもよ。

↑自分の撃った弾丸よりも早く移動することができる。スーパーマン状態

スタッフロール

チートコード

DFMHTSG

エンディングシーンでしか出てこないスタッフロールを見たいときにいつでも見ることができる。このコードは、ゲーム中に選択することはできず、メインタイトル画面のときにのみ使用可能。なが一いスタッフロールだけ見てもあんまり楽しくない!?

↑アメリカの開発スタッフや日本のローカライズスタッフたちの名前です

ザンキムゲン

チートコード

???????????

今回はわけあって、チートコードそのものを教えることはできません。でもヒントだけは教えてあげましょう。ヒントは下の写真です。この写真のあと、その辺に落ちてるあるモノを取ると、そのコードは出てきます。さて…？

↑写真上の2つのアイコンが大きなヒント。ちなみにステージとは関係ないよ

特夢 スター・ウォーズ 帝国の影

編集部／ドリテク隊

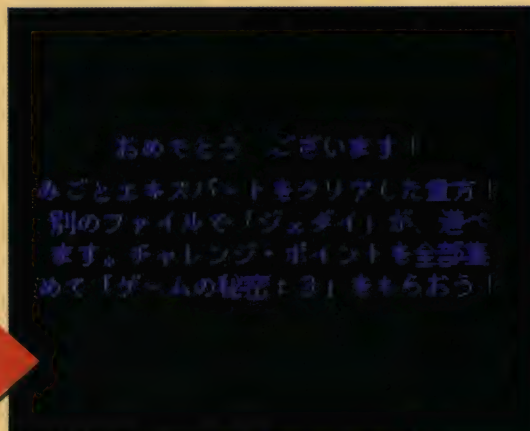
エキスパートを越える「ジェダイ」登場!!

ゲームの初期段階に存在するレベルは、「ノーマル」「ハード」「エキスパート」の3つだけ。でも実はそれだけではなかったのだ! 難攻不落と思われていたエキスパートをクリアすると、最強のレベル「ジェダイ」が出現するぞ。

↑まずはがんばってエキスパートレベルをクリアしよう

おめでとう ございます！
みごとエキスパートをクリアした貴方！
別のファイルで「ジェダイ」が 選べます。チャレンジ・ポイントを全部集めて「ゲームの秘密：3」をもらおう！

↑チャレンジポイントに関係なくジェダイレベルは出現します

超難関!!

↑ちょっとツラすぎ。だって俺ジェダイの騎士じゃないもんって感じぃ

特夢 スターウォーズ 帝国の影

編集部／ドリテク隊

「ノーマル」「ハード」ゲームの秘密教えます

『スター・ウォーズ』の攻略ページでも予告したとおり、ゲームに隠されている「ゲームの秘密」とは一体何かをお教えしましょう。まず、ゲームの秘密をゲットするには、それぞれのステージに点在しているチャレンジポイントを全部ゲットすること。そのうえで、ゲーム中スタートボタンを押すと表示される「ゲームの秘密」の項目に従えばよい。チャレンジポイントを取っていることが前提だ。

ノーマル

ダッシュを操作するステージで、Cボタンユニットの右を5秒間押し続けよう。するとここにある写真のようなマップ画面になるのだ。ちなみにこれはタダのマップではなく、自分もいれば敵もいて、しかもちゃーんと動いているというすごいマップなのだ。

◆壁の向こうのアイテムが見えるので、隠し部屋だって簡単に発見

アイテムが丸見え!!

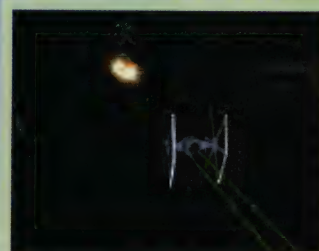
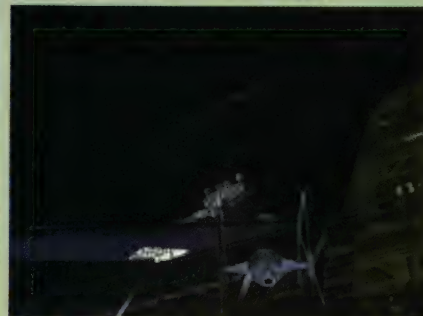
◆壁の向こうにいる敵の動きが一目瞭然だ

敵も丸見え!

ハード

ステージ10でスカイフックまでたどり着いたら、Cボタンユニットの右を5秒間押し続けよう。するとアウトライダーがエックスウィングに変わり、操作ができるようになるのだ。さらに5秒間押し続けると、なんとタイファイターに乗ることができるぞ!! うーん、気分はすでに帝国軍ってかんじ。

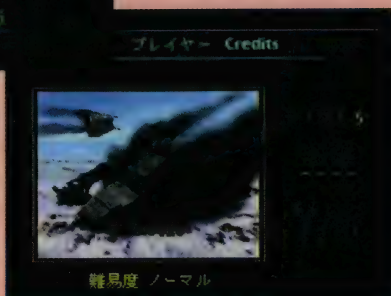
X-WING

◆X-WINGはレーザー砲と追尾ミサイルを装備。けっこういける

◆あたりに弱く、ミサイルもない! なんだか帝国軍が不憫じゃのぅ

TIE-FIGHTER

スター・ウォーズ 帝国の影　編集部／ドリテク隊
いきなりエンディング

いきなりエンディングを見ることができるドリテクを発見。やり方はいたって簡単。まずセーブデータのないブロックでニューゲームを始めるか、既にあるデータの名前変更をしよう。そして名前のところに「□Credits」(1文字空白を入れ、Cだけ大文字)と入力しよう。あとはどこでもいいので、ステージを選択すればOKだ。

スペースを1つ空け、Cだけ大文字で入力する

ステージを選択するとエンディングが始まるのだ

スターフォックス64　京都府／リョータさん
みんなで楽しく「かたぐるま」!?

まずは、メインゲームのエキストラでベノム2をクリアして、VSモードでパイロットが使えるようにする。そしてVSモードでゲームを始め、パイロットを1カ所に集めよう。Rトリガーで走りながら、タイミングよくZトリガーでジャンプすると他のパイロットの上に乗っかることができるぞ。君は何人乗れるかな?

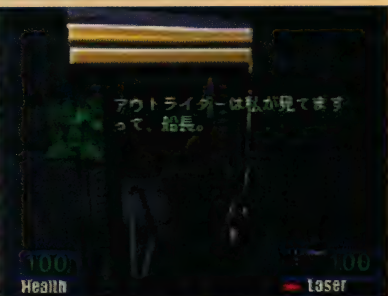
何回かチャレンジしてみればすぐにコツがつかめるぞ

フォックス雑技団の

4人ともものっかちゃうと見る人がいなくなっちゃう

曲芸でござ〜い!

スター・ウォーズ 帝国の影　編集部／ドリテク隊
リーボのつっこみ

ステージ5のガルの宇宙港。最初はアウトライダーの船内から始まるよね。そこで、アウトライダーから出る前に、コックピットに通じる扉の前でRトリガーを押してみよう。さっさと行って来いとばかりにつっこみを入れて来るぞ。

セリフにはいくつかのパターンがある

時空戦士 テュロック　福岡県／田中 健太さん
死体が吹っ飛ぶ

グレネードやロケットランチャーなどで敵キャラを倒すと、その敵や周りの木などが爆風で吹っ飛ぶっていうのは知ってるよね。じつは倒したあとの敵キャラに爆発系の武器を使用すると、その死体までもがぽんぽん飛んじゃうのだ!

ゲームとはいえちょっと残酷なシーンなのでご注意を

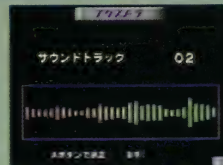
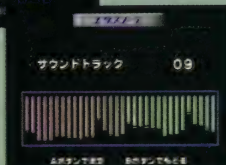
スターフォックス64　北海道／ボンバーバズーカ強すぎさん
ランドマスターで踏みつぶせ!!

まず、VSモードでランドマスターとパイロットが使えるようにしてVSモードを始める。そして、ランドマスターでパイロットに近づいてホバリングし、パイロットの立っているところめがけて着地。すると、パイロットの体力を半分くらい奪えるぞ。

一気に大ダメージを与えることができるのだ

パイロットめがけてホバリングで接近

スターフォックス64　千葉県／荒木 康晴さん
エクストラサウンド＋α

『スターフォックス』のメインゲームで勲章をすべて取り、エキストラサウンドを出現させよう。そして、BGMがかかっている最中にCボタンの右を押すと、音楽に合わせているグラフィックイコライザーの表示が変わるぞ。

真ん中から上下にのびるタイプ

グライコは全部で3種類

ウェーブレース64　北海道／STAR FAXさん

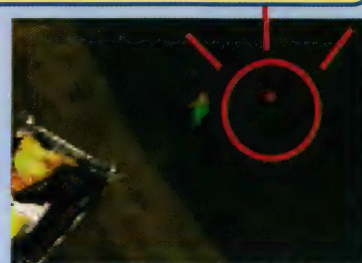
オープニングデモが変わる!!

『ウェーブレース』でオープニングデモが変わるドリテクが報告されたぞ。電源を立ちあげたときに出てくるNキューブの画面の間、Rトリガーボタンを押し続けてみよう。すると、押してないときよりも激しい走りを見せてくれるのだ。

↑イルカに乗るのは別のドリテクだよ

ブラストドーザー　埼玉県／沢田真理子さん

たすけてくれ～!

建物を破壊して、中にいた人を救出したら、乗り物から降りて観察してみよう。すると、助けを求めてヘリコプターに向かって手を振っているぞ。さらに、運と視点の角度が良ければヘリコプターに釣り上げられて救出されている現場に出会うことも。いや～、作りが細かいねぇ。

↑ちっちゃいけど、一生懸命手をふっています

ブラストドーザー　千葉県／磯貝直広さん

おっこちたって大丈夫!

エコー谷の通信ベースがある大きな柱の上に、Jボムで上がっていこう。そしてZトリガーでJボムから降りよう。なんと柱の下へ飛び降りることができるぞ。しかも、パイロットはぜんぜん平気。そのかわり、Jボムには戻れないぞ。

↑柱の上でJボムからおります

↑飛び降りてもへいき。意味ないけど…

スーパーマリオ64　宮崎県／吉玉才治さん

マリオの空中居眠り

お城の2階にある「ピーチの隠れスライダー」にいく。そして、カベキックを使ってスタート地点の門の上に登ろう。マリオが寝てしまったら、Rボタンを押す。すると…。

↑マリオをここで寝かしつけよう。といってもほっとくだけ

↑ほうら、空中に浮いているでしょ。視点を切り替えて見てね

スーパーマリオ64　千葉県　岩崎貴之さん

マリオの声が高くなる

まずは、どこでもいいので走り幅跳びをしてみよう。そのとき、幅跳びでマリオの足が地面からチョットでも離れたところですかさずスタートボタンを2回すばやく連打しよう。すると、「イヤッホー」というマリオの声が少し高くなるのだ。

↑マリオがジャンプする瞬間にスタートボタンを2回連打

↑ほうら声が高くなったでしょ、聞こえた？簡単だからやってね

64ドリーム編集部　東京・九段　ドリテク隊

先月号のお詫びと訂正

先月号のP.148ページの「照準が消える」の記事で、アーウィンの照準を消すには、スタートボタンを押してからZトリガーを押すとかいてありますが、正しくはRトリガーの間違いでした。ドリテクを試してくれた方々と、ドリテクを送ってくれた秋葉祐輔さんに謹んでお詫び申し上げます。ホントにごめんちゃ～い！

↑スタートボタンでポーズをかけてからRトリガーを押す

大募集！ドリームテクニック

今、64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！　大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して下記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

★完全先着順、早い者勝ちだよ！

<あて先>　〒102　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「ドリテク」係

<FAXでもOK>　Fax.03-3230-0675

<ハガキの書き方>

❶お茶の間戦士チュロクン

❷T-バックスと対決

まず、ゲームのモード設定をウルトラハードに設定し、ノーダメージで最後までクリアしよう。するといままでとは違ったチートコード「T-BACKS」が出てくるのだ。次にゲームを始める前に、チートコードを選んで、これを入力すると、チュロクンの真の敵、パンツマンが登場するぞ。

❸〒102 東京都千代田区九段南1-5-13　時空　戦士（92才）　電話　03-0000-0000

N64新作ソフトカタログ

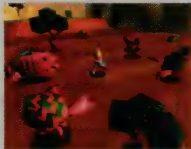
N64新作ソフトを全作品紹介！64ドリームだけの好評連載だ。発売が待ちきれないという人のために、すぐに遊べる発売中のソフトも全部紹介しちゃうってんだから太っ腹だねぇ。発売中のソフトの価格は、6ページの「ソフト実売価格」を参考にしてね。

●アイコンは次のようになっています。

RPG	…ロールプレイング	SPT	…スポーツ
ACT	…アクション	TAB	…テーブル
ADV	…アドベンチャー	RAC	…レース
SLG	…シミュレーション	ETC	…その他
SHT	…シューティング	DD	…64DD版

MOTHER3（仮） RPG DD

任天堂　未定

糸井重里氏のシナリオは無事完成したのだが、64DDの発売延期によりプレイできる日も先に延びてしまった。書き込み機能や時計機能（電源を切ってもゲーム中では時間が進行する）がどのような場面で生かされるのか？ 64DD同時発売ソフト有力候補作品。98年3月まで待て！

スーパーマリオRPG2（仮） RPG DD

任天堂　未定

宮本さんによると「ゼルダ」の半年後くらいに発売できそう、とのこと。ってことは来年の春～夏にかけての発売か？ 専属チームが京都で着実に開発を進めているので、新しい画面も秋にはお見せできるはず。果報は寝て待ちましょう。64DDの書き込みに超期待。

※画面はSFC版です

ゼルダの伝説64（仮） RPG DD

任天堂　カセット版/97年秋～冬　64DD版/98年

カセット版と64DD版をそれぞれ別進行で開発中。前者はアクション重視、後者はもちろん書き込み重視のRPGに。64DD版ではあのニワトリさんが登場することが解ったけれど、草刈りなどまだ不明な部分もいっぱい。でも、間違いなく今年の冬は『ゼルダ』で決まりだ！

ポケットモンスター64（仮） RPG DD

任天堂　98年

今回の64DD版では育て方によって、本当に君だけのオリジナルポケモンが実現しそう。64DDの書き込み機能を利用すれば、世界に1匹しかいないポケモンを育てることだってできちゃうハズ。ピカチュウやミュウを越える新モンスターの出現も楽しみ。交換法はまだ秘密。

※画面はGB版です

魔法聖紀エルテイル RPG

イマジニア　97年夏

中世のヨーロッパを舞台にしたこのRPG。「スーパーマリオ64」のようなさくさくした動きで主人公が冒険するぞ。バトルシーンも魔法の演出で息を呑むほどすごいでき。主人公の何倍もの大きさの敵を、すごい魔法でやっつける。もうすぐ画面写真も出てくるので、もうちょっと待ってね。

ウルトラドンキーコング（仮） ACT

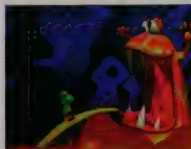
任天堂　98年

新作が出るたびに新しい趣向があるドンキー。SFC版から手掛けてきたイギリスのレア社も、『ブラストドーザー』完成後の今は、本格的な開発を始めた模様。新『ドンキー』は『ヨッシーアイランド64』系の2.5D超美麗画像に加えて振動パック対応ソフトになりそうな予感。

※画面はSFC版です

ヨッシーアイランド64 ACT

任天堂　97年夏～秋

いわゆる2.5Dの画面上で、大人気のヨッシーがのびのびと得意のアクションを繰り広げる。ヨッシーと同様、背景の動きだって抜群。ポリゴンキャラが3D空間を動くゲームが主流の中、横スクロールのゲームがここまでやるのはホントすごいよ。開発もいよいよツメの段階！

カービィのエアライド（仮） ACT

任天堂　97年夏～秋

ご存じゲーム界の正統派アイドル、ぷりっこカービィが3D空間を自在に動き、"吸って、はいて"のお馴染みのアクションを披露する。絶叫マシンさながらのスピード感をしっかり見せつけてくれそうだ。遊園地感覚ということで、景観もめちゃめちゃ楽しくキレイに違いない。

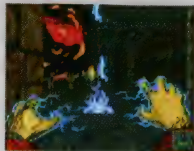
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ ACT

エニックス　97年6月27日

ヘンテコなのになんだかかわいい「ネンドロ」たちの世界を、おちゃめな主人公マリナが冒険する。つかんでポイポイ投げる独自の戦闘形態がすごく新鮮。ステージのバリエーションもとにかく豊富で、かなりじっくり遊べるぞ。全編をつらぬくギャグセンスも最高にイケてる。

ヘクセン ACT

ゲームバンク | 未定

難解な中世マップを突き進んでいく3Dアクション。謎解き要素も多く、各レベルの突破口を見つけることで次のステージへ進める。フィールド上で手に入れるアイテムも個性的。コワイ雰囲気のゲームなのに、4人で協力して進めばなぜか遠足気分になる。不思議なんだよね。

DOOM64 ACT

ゲームバンク | 97年8月1日

世界中に「ドゥーム症候群」を巻き起こした名作アクションシューティングがついに登場する。64オリジナルドゥームだ。弾薬の残りや様々なトラップに注意しつつ、恐ろしいモンスターが潜む迷宮を突き進んでいく恐怖と緊張感がたまんない! びびってるヒマがあったら生き延びろ!

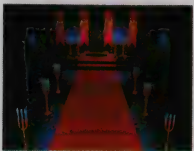
がんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~ ACT

コナミ | 97年8月7日

主題歌に『ドラゴンボールZ』の影山ヒロノブ。ゴエモンインパクト登場シーンに『マジンガーZ』の水木一郎が歌いまくるという前代未聞の気合いが入ったゲーム。もちろんアクションアドベンチャーのゲームシステムも完璧。夏休みに遊ぶのはこれ1本で決まりだ。

悪魔城ドラキュラ3D(仮) ACT

コナミ | 未定

任天堂ハードに『ドラキュラ』が帰ってくる。期待のホラーアクションは、64スペックを武器にして、最強の戦いがくり広げられることまちがいなし。ムチによる通常攻撃とアイテムによる2段攻撃がどう演出されるか? そして最大の敵、ドラキュラ伯爵との戦いはどうなる?

爆ボンバーマン ACT

ハドソン | 97年夏

みんな大好きボンバーマンが、N64でもうすぐ登場だ。公開されたボスはどれも迫力満点。いままでにない爆弾戦が楽しみだ。さらにシリウスやアルタイルといった謎のキャラも登場して、どんなゲームになるのか、楽しみだ。もちろんバトルモードで4人対戦もできるぞ。

ミッション・インポッシブル ACT

パック・イン・ソフト | 97年夏頃

オレが主人公のイーサン・ハントだ。「スパイ大作戦」の頃、30年も前から世界中の人気者さ。今回は去年公開の映画「ミッション・インポッシブル」さながらに、華麗なアクションアドベンチャーで活躍するぞ。数々のミッションを遂行して、最期の謎を解いてみせろ。

カメレオン・ツイスト ACT

日本システムサプライ | 97年11月

舌をベローンとのばして移動したり、敵キャラをやっつけたりする動きがおかしくて愉快なカメレオン。必殺技は「でんがく攻撃」に「回転アタック」。アリンコやムカデ軍団を長い舌でからめ取り、ペペっとはきだすときはストレスも吹き飛ぶぞ。開発も順調のようだ。

スーパーロボットスピリッツ ACT

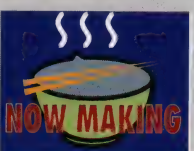
バンプレスト | 97年内

あこがれのスーパーロボットたちを操縦するのは君だ。Gガンダムをはじめとする超人気スーパーロボットたちが、この3D対戦格闘に結集するぞ。戦闘フィールドが地上と空の2段階に別れた斬新なシステムを採用、BGMには各ロボットのテーマ曲が流れるのもうれしい。

3D格闘(仮) ACT

イマジニア | 97年夏

パソコンゲームを起点として『シムシティ』シリーズをヒットさせたイマジニア。新ジャンルにも意欲的に取り組んでいる同社が、対戦格闘にも手を広げた。このタイトル、残念ながら新情報はないが、イマジニア→想像する人→想像力でこの沈黙を見守ろう(ちょっと苦しー)。

NEW

スペースダイナマイツ ACT

ビック東海 | 未定

アメリカで6月15日に『ダークリフト』の名前で発売された3D格闘アクション。モーションキャプチャーを採用したキャラ達の流麗な動きと、鮮明なグラフィックは卓越した出来映え。謎に満ちたファイター達が戦闘に参加した理由は、勝ち抜くことで明らかになってゆく…。

※画面はUSA版です

新・格闘~バトルダンサーズ~(仮) ACT

コナミ | 未定

コナミが送る格闘ゲーム。詳しい内容、設定、システムは一切未公開。秋頃には情報と画面が見られる予定とのこと。アクションには定評のあるコナミだけに期待は大。ちなみにサブタイトルの「バトルダンサーズ」は仮の名称で、ダンスとは特に関係ないとのことだ。

デュアルヒーローズ ACT

ハドソン | 97年内

ド派手なヒーロー達が華麗な必殺技を繰り広げるSF格闘アクション。「バーチャルゲーマーシステム」という新システムを搭載。ゲームの中に存在するバーチャルゲーマーたちと、デュアルヒーローズのキャラクターで対戦ができる。コンピュータAI知能の出来が楽しみだ。

はみだしクン

コナミから『実況ワールドサッカー3(仮)』が9月18日に発売されることに。これは本誌114ページでも紹介している『インターナショナルスーパーサッカー64』の日本語版。ワールドカップ予選にあわせて楽しもう。

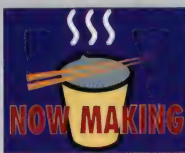
コナミからリリースされるソフトが今後、木曜日に発売されることに。翌金曜日には売れ行き調査ができるため、品切れ状態に素早く対応できるようになる。N64版『ゴエモン』からスタートする。

飛龍の拳ツイン ACT

カルチャーブレーン | 97年夏

タイトルが「ツイン」なのには、ワケがある。2タイプの格闘が体験できるんだ。リアルモードでは本格的な攻防戦を堪能、SDモードは操作がより簡潔で、初心者も楽しめるぞ。クリア後などに入手できる多種類のアイテムを利用して、伝説の『秘奥義』を使うことも可能だ。

クリエイター(仮) ACT DD

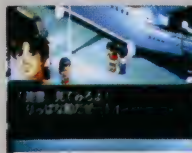
任天堂 | 未定

わかっていることは3つ。1.タイトルが『クリエイター』である。2.恐竜らしき生物をプレイヤーの意志で育てる(らしい)。3.64DD対応のソフトだということ。以上これだけ。でも、この3つのキーワードを用いて想像するだけでも、すごいゲームになる予感が…。

バギーブギー(仮) ACT

任天堂 | 未定

今月公開された『BB』。『ワイルドトラックス』に画面がよく似たアクションレーシングだ。単にバギーを組み立てるだけじゃないぞ。なんとそのマシンがまるで生き物のようにどんどん進化するんだ。まさに新機軸のこのゲーム、アクションやレースの形態も気になるところだよね。

金田一少年の事件簿(仮) ADV

ハドソン | 未定

TVアニメも始まり、さらに人気をのばしている『金田一』。いまだゲームシステムや物語は不明だが、最近推理もののヒットゲームが少ないだけに期待は大。コミック、アニメ同様に起こる連続殺人事件を、どういうシステムで推理、解析していくのかが今から楽しみだ。

※画面はｻﾀｰﾝ版です

ジャングル大帝 ADV

任天堂 | 98年春

今夏、リメイク映画の公開も決定し、レオブーム到来の予感。手塚アニメに宮本茂テイストがいかされる、まさに夢のタッグが実現するこのソフトは、ただのアクションゲームにはとどまらず、冒険ファンタジーあふれる作品になりそう。レオの成長する姿を一緒に体験だ。

※画面はｲﾒｰｼﾞｲﾗｽﾄです

シムシティ2000(仮) SLG

イマジニア | 未定

パソコンユーザーを徹夜付けにしたハマリゲームが64に登場。プレイヤーは市長になって、あなたの町を開発、成長させていく。箱庭の中で自分だけの好きな町を作る楽しみと、町を運営していく2つのおもしろさが味わえる。N64ならではの仕掛けを期待したい。

※画面はﾊﾟｿｺﾝ版です

シムシティー64(仮) SLG DD

任天堂 | 未定

SFC版ではクッパが襲ってきたり、マリオの銅像が建ったり、任天堂ならではのオリジナル要素が追加されていたが、N64でもそのテイストはいかされそう。また64DDではコンポのように新しいゲームが追加されそうなので、こいつは"一生ゲー"と呼んでもいいでしょう。

※画面はSFC版です

超時空要塞マクロス アナザーディメンション(仮) SLG

トミー | 未定

いまだに根強い人気をほこる「マクロス」。N64では、戦闘機バルキリーの華麗な動きと迫力のバトルシーンがウリになりそう。ソフト制作が米国のソフト会社なので、純日本版の「マクロス」とはひと味ちがった「マクロス」になりそうだ。ファンならずとも要チェック。

ゴールデンアイ SHT

任天堂 | 8月

『スター・ウォーズ』に続いて任天堂が送る、洋画シリーズ第2弾。映画に負けないくらいのハードで爽快なアクションがN64で楽しめそう。プレイヤーは秘密諜報部員007になり、スパイ活動を繰り広げる。007にはつきものの美女も登場するぞ。4人対戦も楽しみだ。

ボディーハーベスト(仮) SHT

任天堂 | 未定

エイリアンたちが人肉を求めて地球に飛来! 君は特別機動隊員として様々な場所・時代で戦う。時代によって乗りこなす乗り物は多様で、実に130種類以上。敵を撃ちまくるだけでなく、戦略的要素も重要だ。情報薄が続いたが、実は開発のほうはかなり進んでいて、年内発売なるか。

※画面はUSA版です

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ | 97年末

ヘリコプター対戦車という異色バトルアクション。システムやグラフィック、ステージや動きまで徹底的に改良を加えているので、発売日はまだ確定していない。ヘリコプターなどのデザインも日本向けに改良されるらしいが、今の所新しい情報は何も届いていない。

ワイルドチョッパーズ SHT

セタ | 未定

ミッションクリア型の3Dシューティング。ヘリコプターを愛するイカレた野郎達が、強力に武装したテロリスト達に立ち向かう。発売日が迫っていたにも関わらず延期になってしまったのは、振動パック対応になるからではないかと予想されるのだが…。今後の情報を待て。

ソニックウィングスアサルト SHT

ビデオシステム | 97年9月

アメリカでは前評判が上々の『SWA』。日本ではゲーム性を高めるために発売延期に。世界中の都市や大自然の中など10種類のステージを自在に飛び回れるのはいつになるのか？ それぞれの特殊兵器を持つパイロットたちも気になるところ。振動パック対応ソフトだ。

フライトシミュレーター（仮） SHT

ビデオシステム | 97年内

『パイロットウィングス』制作のパラダイム社とビデオシステムがおくる、お得意のフライトシューティング。『ソニックウィングス』では世界中の実際にある土地の上を飛び回るが、このゲームのステージ設定はどうなるのかな。このソフトもやっぱ振動パック対応か？

Jリーグダイナマイトサッカー64 SPT

イマジニア | 未定

数々の名作サッカーを世に送り出してきた天野亮二氏の最新作だ。サッカーにはコダワリをもっている氏のことだから、細部まできっちりとしたサッカーゲームになりそう。スピード感・操作感も期待できるぞ。お得意のおいしいオマケ、隠しモードは今回もあるといいな。

Jリーグイレブンビート1997 SPT

ハドソン | 97年8月29日

走り回る選手たちのアクションや、跳ねるボールの動きそのものまでが楽しいサッカーゲーム。ひとつのボールを追いかけてみんなでワイワイいいながら楽しめるアクション要素の強いサッカーゲームになるはずだ。三頭身のキャラたちを思う存分動かそう。

新日本プロレス闘魂炎導 SPT

ハドソン | 未定

忠実にモデリングされた人気選手が実名で登場。技のはいり方や得意の決め技、観客へのアピールなど、選手達の特徴を忠実に再現。3Dスティックの操作感も快適だ。コントローラパックか64DDに対応とのウワサもあるので、最強の選手を君が育てることも可能だろう。

バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル(仮) SPT

アスミック | 97年秋

多人数対戦をついにN64で実現。シングル/タッグマッチは当然のこと、タイトル通りのバトルロイヤルも網羅。場外の一人に対して3人がロープ上から攻撃を仕掛ける、なんて考えただけでも血わき肉踊るぜ！ 選手のキャラ設定や技の数（1000以上）もかなり力入ってるぞ。

パワーリーグ64 SPT

ハドソン | 97年8月8日

デフォルメった選手キャラが主流の中、リアルな等身大キャラをあえて使用、FC時代からそのこだわりに定評のあったパワーリーグ。細かいアクションやよくしゃべる実況、操作性の良さなどは今回もしっかり引き継いでいるだろう。64版ならではのプラスαに期待したい。

ゴルフ（仮） SPT

任天堂 | 未定

ディレクターはあの『マリオUSオープンゴルフ』を手がけた人だっていうんだから、やっぱりマリオファミリーが出てこなくちゃね。プログラマーはHAL研の岩田さん。動体の高度な計算処理技術は、この人に任せておけば間違いなし。カービィも岩田さんが制作してるんだよ。

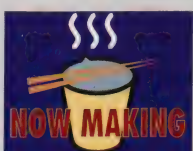
64大相撲 SPT

ボトムアップ | 97年秋

大相撲の「技」にこだわった異色の格ゲー。実際の相撲ではめったにみられないハデな技もばしばし決められるぞ。力士を厳しいけいこで鍛え、伝説の力士を作り上げる育成モードも搭載。大相撲の場所出場で位を上げたり、全国で勝ち抜いていったり、興味深いモード満載だ。

ハイパーオリンピック イン ナガノ SPT

コナミ | 97年12月

1998年冬のメインイベント、長野冬季オリンピックを完全シミュレートする、期待のゲームだ。今のところ、何種類の競技が入るかは未定だが、人気の種目は収録されるということで、スピードスキーやボブスレーなどが予想される。多人数プレイで盛り上がることも必至だ。

ウェイン・グレツキー3Dホッケー（仮） SPT

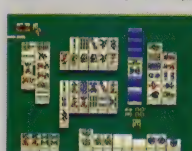
ゲームバンク | 未定

アメリカのホッケー界のスーパースター、ウェイン・グレツキー監修。ホッケーって言うと僕らにはなじみが薄いけど、予備知識なしでもこのゲームはかなりイケる。ポリゴンでモデリングされた選手たちが画面上をめまぐるしく動き回る姿は圧巻！ 乱闘シーンもまた一興。

※画面はUSA版です

プロ麻雀 極64 TAB

アテナ | 97年末

極（きわめ）と言えば、累計売上本数50万本を誇る麻雀ソフトの雄。プロ麻雀連盟公認の本格派ソフトだ。プロ雀士の鋭い攻めが、64ならではの処理能力でグンとパワーアップしてるぞ。各種モードもさらに充実を図っているとのこと。発売が延びた分、期待してます。

はみだしクン

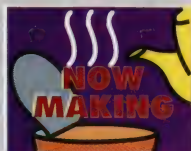
アメリカのセガサターンが6月3日から値下げ（149・99ドル）に踏み切り、日本のゲーム機が新大陸を舞台に3つ巴の低価格戦争に突入した。ちなみにN64もPSも149ドル台で、円に換算すると約16500円。

はみだしクン

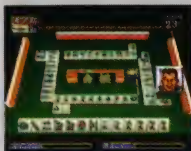
7月に発売される予定の「マリオ64」振動パック対応版。アメリカ版と同じように、この再販版ではマリオの寝言（ラザニアなどイタリア料理のメニューをつぶやく）やピーチの声が聞けるとのウワサが。

キラッと解決！64探偵団 TAB

イマジニア | 97年夏

長らく「リーズン」の仮称だった推理系ボードゲーム。「シナリオ生成システム」で、異なったストーリーを何度も楽しめる。『弟切草』みたいにストーリーを追いつつ、『人生ゲーム』みたいにコマを進めるのかな。4人対戦もOK。ネーミングにはクラクラするよね。キラッ☆

麻雀放浪記CLASSIC TAB

イマジニア | 97年8月1日

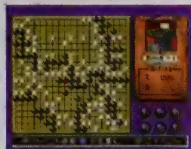
バクチにとりつかれた人間達の生き様がファンを魅了した「麻雀放浪記」をシナリオに、劇画「麻雀放浪記CLASSIC」のキャラが登場。随所のアニメや音楽がとってもシブいストーリーモードの他、いかさまモードなんてのもアリ。一筋縄ではいかない勝負の世界が漂っている。

森田将棋64 TAB

セタ | 97年秋

対局室・詰将棋・研究室の他に、自宅にいながら段級位がとれる段級位認定モードも搭載。さらに通信カートリッジ対応で、電話線を通して通信による対局やプロによる対局指導までも可能だ。処理能力も最強のマシンN64を得ての保証付き。森田、「羽生」を越えるか？

雷のごとく～超高速囲碁～ TAB

セタ | 未定

早さと強さは折り紙つきの囲碁ソフト。ホント雷のようにCOMの思考時間が早く、一手平均10秒以下。ストレスなしで対局に集中できるすぐれものだ。ちょっとした問題のため発売がちょっと遅れているけれど、多分秋には、発売されそう。囲碁ファンはもう少しの我慢。

雀豪シミュレーション 麻雀道64 TAB

ビデオシステム | 97年7月下旬

キャラが進化する「打ち筋記憶システム」採用。選択したキャラが君の打ち筋を記録していき、後でそのキャラを対戦相手にもできる。ストーリーモードでは対局に勝つだけでなく、雀荘外でのかけひきも駆使して合計1000万Gを稼ぎぬこう。個性的な2人打ち麻雀もあるよ。

エフゼロ64（仮） RAC

任天堂 | 未定

ついに画面が公開された『エフゼロ64』。時速800キロを越えるスピード、ループのあるハイウエイコースなど、画面を見るだけでもドキドキしちゃう。まだ未発表だが4人対戦ができるのは間違いないだろう。タイムアタックコンテストもやるからね、年内発売お願いね。

マルチレーシング チャンピオンシップ RAC

イマジニア | 97年7月18日

コース分岐による「マルチドライビングシステム」によって、一つのコースの路面状況がまさに千変万化する。様々なコースの路面状況に応じたマシンセッティングが命だ。後続車を映し出すバックミラーや、見やすいメーター、振動パック対応など、こまやかなココロ使いもうれしい。

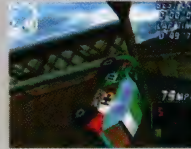
レブ・リミット RAC

セタ | 97年秋

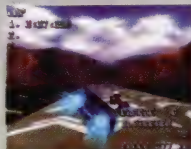
きめ細かな環境設定がウリ。豊富なパーツを使って、マシンの多様なチューニングバリエーションが楽しめる。またコースセレクトはもちろん、天候や時間帯、季節の設定も可能だ。ヨーロッパの街並みを思わせる美麗なグラフィックは、作り手のこだわりがうかがえるぞ。

トップギア・ラリー RAC

ケムコ | 97年夏

振動パック対応で、2人同時対戦が可能なレースゲーム。サーキットでのレースではなく、オフロードを疾走する。さらに、ペイントショップ機能搭載なので、自分だけのオリジナルマシンをデザインすることができるぞ。オプション要素にもかなり期待ができそうだ。

エアロゲイジ RAC

アスキー | 97年秋

CGの美しさにこだわった緻密な作り込みの画面で、近未来のサーキットを表現。キレイなだけじゃないぞ、ライバルの追い越しが空中でできたり、チューブコースでは側面や天井も走れちゃう。スピード感もスゴイ。N64でこそ可能な、真の3D空間を使いきった期待作だ。

キャバリーバトル3000 RAC

日本システムサプライ | 未定

飛行生物「キャバリー」にひっぱられて空中を浮遊しながら、ダイナミックに疾走するマシンを乗りこなす、超未来のバトルレースだ。併走してくる敵のロボットとの戦闘もあるぞ。対戦も可能。でも、「キャバリー」ってなんだろ。キャバレーの親戚じゃないことは確かだ。

実戦パチスロ必勝法 ETC

サミー工業 | 未定

サミーと言えば、ホンモノのパチスロを製造しているメーカー。このゲームの基本コンセプトはより実際に近いパチスロ。N64のスペックは、限りなく実際に近いシステム設計を可能にした。動態視力や確率計算など、おうちでパチスロの腕を磨いてからいざ出陣しよう！

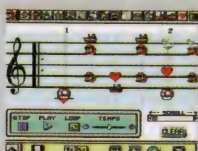
パチンコワールド64　ETC

ショウエイシステム　97年内

パチンコの老舗メーカー『平和』のシステムをもとに、パチゲーを送り出してきたショウエイシステムが、N64版でも新作の開発をスタート。サミーのパチスロと同じく、確率や効果音など実際のパチンコを忠実に再現したものになりそう。各種モードの充実も期待できる。

マリオペイント64（仮）　ETC DD

任天堂　未定

今度のマリオペイントは、3Dのキャンパスにポリゴン画像を自在に描けるかも。もちろん64DD対応なので、保存もばっちり。もしかしたら、君の創った画像を『シムシティー64』に取り込めるたり、プリンタにつないだりと夢はふくらむ。64DD同時発売有力候補作品。

※画面はSFC版です

NEW ポケットモンスター（仮）　ETC DD

任天堂　98年3月

発売延期になった64DDが、超絶大人気の『ポケモン』と同時発売されることに決定！　ゲームジャンルは不明だが、ピカチューなどモンスターたちがポリゴンになって勢揃い。すでに公表されているRPGの『ポケモン64』とは異なる新しいゲームだから間違えないようにね。

※画面はアニメ版のイラストです

好評につき、今月も発売中の19タイトルを紹介するぞ

スーパーマリオ64　ACT

96年6月23日　任天堂

マリオが空間を自由に飛び、跳ね、走り回る、3Dアクションの決定版。多彩なステージで120個のスターを集めよう。ゲームを変えた1本。振動パック対応でこの夏再登場。

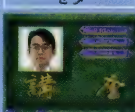
パイロットウイングス64　SLG

96年6月23日　任天堂

シューティングやタイムアタック、ミニゲーム要素もふんだんにもりこんだフライトSLG。各ステージのタスク達成にはかなり燃えるぞ。コダワリを感じるオススメ作。

最強羽生将棋　TAB

96年6月23日　セタ

タイトル通り、最強、最速の将棋ソフト。従来のどの将棋ソフトも太刀打ちできないすばらしい思考ルーチンはまさに驚きの一言。95年名人戦防衛までの棋譜データ付き。

ウェーブレース64　RAC

96年9月27日　任天堂

波の動きのリアルさ、3Dスティックによる絶妙な操作感。手に汗握るスピード感は、ぜひ体験してほしい。CGの美しさも特筆もの。振動パック対応でこの夏COME BACK！

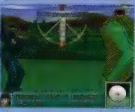
ワンダープロジェクトJ2　ADV

96年11月22日　エニックス

かわいらしい機械の少女、ジョゼットが笑い、怒り、泣き、君にいろんなことを語りかけて来るぞ。根強いファンの多いソフト。コントローラパック同梱もうれしいね。

栄光のセントアンドリュース　SPT

96年11月27日　セタ

名門「セントアンドリュースコース」を完全に再現した本格派ゴルフ。3Dスティックをパチンとはじく新感覚のショットは、君の緊張の度合いを確実に反映する。心を磨け。

マリオカート64　RAC

96年12月14日　任天堂

言わずとしれた超人気レースゲーム。3Dスティックを操って突っ走る爽快感は、必ずや君をとりこにするはず。4人対戦は特にオススメ。コントローラブロスも同梱だ。

麻雀MASTER　TAB

96年12月27日　コナミ

初のN64麻雀ソフト。もちろん思考は早く、配牌もほとんど偏りを感じさせないしっかりとした麻雀。有名人そっくりさんのキャラたちは、くせがあってかなり手強いよ。

超空間ナイタープロ野球キング　SPT

96年12月20日　イマジニア

ツボを押さえた華麗な演出は『プロキン』のウリのひとつ。デフォルメされたキャラ達の超個性的な顔は、慣れればカワイイ？　選手の制作、育成モードもついてるぞ。

実況Jリーグ　パーフェクトストライカー　SPT

96年12月20日　コナミ

モーションキャプチャーで選手の流麗な動きを再現。3Dスティックを使ってのストレスのない操作感、スピード感、ツボを得た迫力の実況アナウンス。文句ないできです。

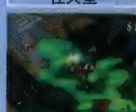
実況パワフルプロ野球4　SPT

97年3月14日　コナミ

野球が好きならパワプロをやれ！野球の醍醐味、かけひきの楽しさを余すことなく再現した一級品。オリジナル選手の育成も楽しい。コントローラパック&シール同梱。

ブラストドーザー　ACT

97年3月21日　任天堂

暴走トレーラーの進路を確保するために、街を"めっちゃめちゃに"壊す快感！パズル要素が濃く、アクションは難易度が高め。君はプラチナメダルをとれるか？

ドラえもん　のび太と3つの精霊石　ACT

97年3月21日　エポック社

ドラえもんファミリーがフルポリゴン化。ファンタジーの世界を舞台に、3つの精霊石を探そう。アクション、謎解きの難易度はやさしめ。ドラと一緒に平和を取り戻せ！

JリーグLIVE64　SPT

97年3月21日　EAV

レーダーカメラによる自在な画面のきりかえが可能。サブカメラもすごい。しかし全体的には選手のパスなどのレスポンスやゲームバランスにストレスが残るかも…

ヒューマングランプリ　ザ・ニュージェネレーション　RAC

97年3月28日　ヒューマン

F-1タイプの車体、実在のコースに近いサーキット。SFCで人気のあったシリーズが64に登場。相変わらずの細かいマシンセッティングなどが「ヒューグラ」らしい。

麻雀64　TAB

97年4月4日　光栄

麻雀大学に入学、数々の単位を取得して、みごと主席で卒業して見せよう。種々のカリキュラムが目標別の対局になっていて、確実にこなしていけば上達することまちがいなし。

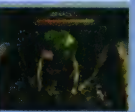
スターフォックス64　SHT

97年4月27日　任天堂

今度のスターフォックスはすごいぞ。本格的な3D空間を自在に飛び回り、撃つ快感。ステージの多彩さと魅力的なキャラ設定はさすがです。振動パック同梱ソフト。

時空戦士　テュロック　SHT

97年5月30日　アクレイムジャパン

アクレイム自慢のモーションキャプチャーをふんだんに使ったアクションシューティング。敵キャラの動きを見るだけでもそのすごさが感じられる。長く遊べるオススメ作品。

スター・ウォーズ　帝国の影　SHT

97年6月14日　任天堂

帝国の逆襲とジェダイの復讐にまたがるスターウォーズのサイドストーリーがゲームで楽しめる。ルーカスアーツが手がけているので映画の世界観が忠実に再現されている。

攻略は64ドリームのバックナンバーでキマリ！

発売中のソフトについては、64ドリームのバックナンバーで詳しい攻略情報が入手できるぞ。お求めはお近くの本屋さんに頼むか、毎日コミュニケーションズ・業務部（TEL03-3211-2568）まで本の内容と在庫のお問い合わせを。シールもついてる64ドリーム、買ってソンはないよ～。

はみだしクン

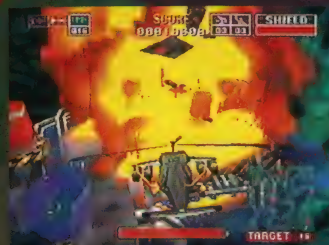
「ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ」のアメリカ版が「MISCHIEF MAKAERS」というタイトルで発売されることに。MISCHIEFとは災害を与えるという意味。発売日は未定だ。

雷のごとく

―超高速囲碁―

遊びやすさ最高！高速思考の囲碁ソフト。

- □コンピュータの思考時間を大幅に短縮し、待ち時間のイライラを解消。
- □路盤は9路盤、13路盤、19路盤の3種類。
- □コンピュータの強さレベルは5段階、ハンデは10段階。
- □勝ち抜きモード「登竜門」では10人の挑戦者が登場！
- □誰でもすぐに遊べる親切設計。入門モードも搭載。

発売日未定
予定価格:9,800円(税別)

〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1
株式会社 セタ TEL.03-3733-0667(お問い合わせ電話)
セタのホームページ http://www.seta.co.jp/

The64DREAM 読者プレゼント

毎月みんなに NINTENDO64 とコントローラブロス 発売されたばっかりの期待の 64 ソフトに 64 グッズをいっぱい集めて大プレゼント

N64 ほどワイワイ楽しめるものはないからプレゼントに当たったらみんなで一緒に遊ぼうね！
だから一人じめする人にはあげないよ。みんなで一緒にね！

1.NINTENDO64
1 名様

●もう NINTENDO64 は手にいれたかな〜。値段もお手頃になってきたし、夏には期待のソフトがいっぱいでるぞ〜。もう発売されてるソフトもおもしろいぞ〜。君もハガキを出して N64 を手にいれろ！

2.コントローラブロス
5 名様

●みんなでワイワイ楽しくプレイするのにとっても便利なコントローラブロス。
好きな色を書いて送ってね！
これから振動パック対応のソフトもいっぱいでるぞ！

3.スター・ウォーズ 帝国の影
3 名様

●あのスター・ウォーズでシューティング、アクション、レースと様々なゲームが楽しめる。もう興奮しまくりはまりまくり

4.ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
3 名様 提供/エニックス

●グラフィクが超美麗の２Ｄゲーム。２Ｄでも 64 は面白い！ それが実感できるゲーム。ふって投げてっ！

5.雀豪シミュレーション 麻雀道 64
2 名様 提供/ビデオシステム

●「打ち筋記憶システム」なら、キャラに君の打ち筋を覚えさせて対戦できるぞ。自分の分析にはうってつけだ！

6.スターフォックス 64 ポスター
8 名様 提供／任天堂

●涼子ちゃんがとってもまぶしい『スターフォックス 64』のポスター。見てるだけでしびれちゃう！

7.テュロック Tシャツ&下敷き
3 名様 提供／アクレイム

●期待の超大作『テュロック』はもうやったかな？ 絶対一度はやってほしいぞ。ホントに！

8.スター・ウォーズ 特製Tシャツ
2 名様 提供／FOX 映画

●映画もゲームも大ブレイク。スター・ウォーズＴシャツを着て街を歩けば、注目のマト！

9.ワイルドチョッパーズステッカー

10名様 提供／セタ

●発売がちょっとのびてる『ワイルドチョッパーズ』。お先にステッカーをプレゼントしちゃいます

10.プロ野球キング下敷き

10名様 提供／イマジニア

●今年もメイクドラマが見れるのか。プロキンならいつでもメイクドラマで楽しめる

11.64システムラック

3名様 提供／モリガング

●いくつでも重ねられる64システムラックがあれば、整理整頓も簡単だ

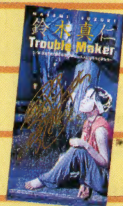
12.64キャリーバック

5名様 提供／信誠

●友達のうちに64をもっていく時に便利なバック。大切なマシーンだからね。

13.64ソフトバック

3名様 提供／信誠

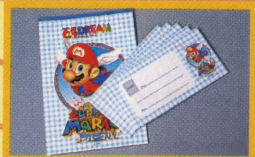
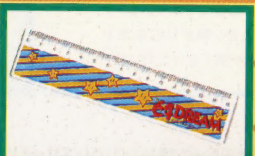
●64のソフトやコントローラブロスが入るバックだ。出かける時は忘れずに

14.鈴木真仁CD

3名様 提供／TDKレコード

鈴木真仁さん直筆サイン入りトラブルメーカーズのミュージックCD

15.ウイングカスタムゼロカスタム

3名様 提供／バンダイ

●ガンプラシリーズ最新版。こんどのガンダムはすごい翼でとびまわるぞ！

16.The64DREAM オリジナルキーホルダー 10名様

17.The64DREAM オリジナルレターセット 10名様

18.The64DREAM オリジナル定規 10名様

応募の方法

とじこみのアンケートハガキにお答えの上、希望するプレゼント名と番号を書いてお送りください。いろんなご意見ご質問をお待ちしています。どしどしご応募ください。

応募締切／97年7月20日
当選発表／『The 64 DREAM 10月号』8月21日発売

The64DREAM 6月号 プレゼント当選者発表！

●当選おめでとうございます●

NINTENDO64
石川県／大西史哉

コントローラブロス
徳島県／美馬慎悟
東京都／中村雅弘
京都府／村田 彰
北海道／川添雅俊
石川県／川端大史

ブラストドーザー
高知県／久保達郎
岐阜県／山本茂明
千葉県／寺崎守人

ドラえもん
群馬県／宮田 諭
東京都／小林和幸
兵庫県／木下義昭

JリーグLIVE64
秋田県／小野裕正
愛知県／新美正寛
静岡県／荻野俊博

麻雀MASTER
新潟県／北村 航
兵庫県／吉永大輔

64ラック
大阪府／日浦 誠
北海道／斉藤 修
福井県／坪川武史

テュロックTシャツ＆コミック
兵庫県／阪本洋司
埼玉県／岩田 創
埼玉県／小林俊介

ソニックウィングスアサルト特製パネル
静岡県／榛葉雅則

ボンバーマンカメラ
茨城県／川井隆章
東京都／外村弦子
京都府／仁張弘毅

マリオカート64パーフェクトビデオ
富山県／深山勇太
愛知県／沓名春樹
静岡県／原田真良

ポケットモンスタージグソーパズル
千葉県／野口智弘
富山県／紙谷祐一

シレン4コマまんが
三重県／広瀬 綾
大阪府／新田貴宣
和歌山県／秋田晋吾

NINTENDO64バッジ
山梨県／石倉隆久
宮城県／半田満久

The64DREAMオリジナルキーホルダー
大阪府／川端哲夫
長野県／原山大輔
三重県／竹田和彦
京都府／吉村友里
北海道／三浦淳嗣
その他5名様

The64DREAMオリジナルレターセット
徳島県／石元芳恵
新潟県／山崎健太郎
兵庫県／鶴見弥生
大阪府／久本朱美
大阪府／山本 大
その他5名様

The64DREAMオリジナル定規
大阪府／長棹航太
岐阜県／恒川佳祐
愛知県／山崎真樹
北海道／伊藤芳和
千葉県／五十嵐元旗
その他5名様

宮本さんサイン入りゴールドコントローラ
愛媛県／村上ゆり子

宮本さんサイン入りThe64DREAM
広島県／中野裕樹

以上敬称略

※なお商品によりましては、発送が遅れることがございます。ご了承ください。

まるごとNINTENDO64情報誌

The 64 DREAM

いやー、何だかんだ言ってもN64ソフトが毎月発売されるようになって、
本誌編集部員一同、ワクワクしながら毎月を過ごしています
(ソフトが1本も発売されなかった今年の1～2月のなんと苦しかったことか)。
ところで64ドリームの発売日は毎月21日なのですが、
来月の21日は「海の日」の振り替え休日というわけで…

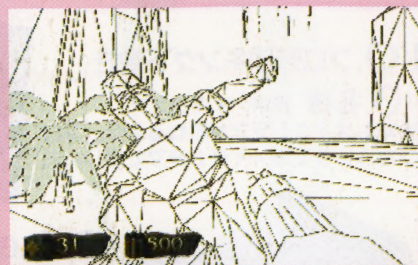
9月号は 7月19日(土)に発売します 定価490円

次号予告
「E3アトランタ'97」特報

レア社の新作ソフトなど、海外のN64最新情報をアメリカからレポートします

続報
ゼルダの伝説64　がんばれゴエモン
エフゼロ64　爆ボンバーマン

ほか、N64の新作ソフトを中心に、あの日本の誇る世界のゲームクリエイター宮本茂さんのコメントも掲載する予定です。ご期待ください!

今月のベストショット
ワイヤーフレームテュロック

▲これ、開発中の画面ではありません。あるコマンドを入力すると『時空戦士テュロック』がワイヤーフレームの画面に早変わりするんですね。ホント、アメリカ人の遊び心には感心させられます。興味のある人は「ドリテクの宮殿」のページへ急ごう!

64GAME INDEX

●エアロゲイジ　24
●エフゼロ64　20
●がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～　32
●時空戦士テュロック　128
●カメレオン・ツイスト　40
●ゴールデンアイ　18
●Jリーグイレブンビート1997　46
●雀豪シミュレーション 麻雀道64　53
●スター・ウォーズ 帝国の影　92
●ゼルダの伝説64　8
●ソニックウイングスアサルト　50
●DOOM64　54
●トップギア・ラリー　55
●バギーブギー　23
●バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル　56
●爆ボンバーマン　28
●パワーリーグ64　48
●飛龍の拳ツイン　44
●MOTHER3　22
●マルチレーシング チャンピオンシップ　36
●ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ　67
●ヨッシーアイランド64　16
●64大相撲　57

※一部のゲームタイトルは仮称です。

Game Dream Believer　編集後記

●RPGをする時にはいつも身近な人の名前を入れて遊ぶ私。先日初めて某大作RPGをやりました。お気に入りの女性と遊園地でのデートにうきうきした私はその後のショッキングな展開に目の前真っ暗になりました(わたる)

●去年の朝顔君たちが残した子供たち。今年は鉢植えでなく、うちの庭で育ててます。ちっちゃな葉っぱを見ているだけ、なんだか優しい気持ちになるし、たまごっちよりずっとずっと楽しいぞ。みんなもどう?(キクボウ)

●『クーロンズゲート』はギャルゲーに独占されていたADVを久々に救ってくれたソフトだった。N64では『ポケモン』が爆発的ヒットのカギを握っていると思う。ピカチュウとマリオの2ショットが見られる日も近い?(マッシー)

●期待している64DDが延期になった。理由は色々あるのだろうが、楽しみにしていただけにガックリだよ。クリスマス頃の発売だったら売れ行きも好調だろうとおもってたんだけど…。早くだしてよ、もぅ(ケイ少佐)

●突然ですが、クラシックピアノを6年習った。辞めるときは先生に惜しまれたし、将来は音楽に関わりたいなあ、なんて思ったりもした。なのに今では猫ふんじゃったしかひけないってどーゆうことやねん(ふくもち)

●前号で、私の担当ページは誤字・脱字の嵐でした。深く深くおわび申しあげます。毎月、入稿のピーク時には、よく夢をみます。直しても直しても、直りきっていない誤植だらけの原稿が迫ってくる悪夢です。嗚呼(ちづる)

●こんちわっす。もっちーです。ちょっとした事情で64ドリーム編集部を離れてましたが、このたび無事に帰ってきました。これからもよろしく!(何があったのかって?それは秘密さっ／帰ってきたもっちー)

●あの6月23日がやってくる。1年前のこの日、ぼくらは深夜のアキバに向かったのだった。徹夜してまでN64を求める人たちがいるのか不安だったが、暗がりのなかで行列する人々を発見したとき、目頭が熱くなった(SAO)

The 64 DREAM
8月最新ソフト情報号

発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集　〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

広告・業務・販売
〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告) TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務) FAX03(3214)8558(共通)

バックナンバー
に関するお問い合わせは
左記、業務課までお願いします。